1997年12月1日発行(毎月1回1日発行)第16巻第12号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる!動かせる!家族全員で楽しめる! コンピュータの新しい活用法を満載!!

DECEMBER 1997 12

# BASIC Magazine

定価 510Yen

## アッとおどろく年賀状/クリスマス・カードを作ろう!

## デジカメ・プリンタ・スキャナの上手な使いかた

ベーマガ独占人気プログラム・コーナー

プログラム言語講座
誰でも簡単に打ち込める投稿プログラム

- セガ AM3研プログラマーによるゲームの作りかた
**多関節は男のロマン**
- C言語 **ライフゲームを作ってみる**
- 新バージョンF-BASIC97の詳細を探る!
- Visual Basic〜
**“関数=プロシージャ”の概念を理解**
- 『JBuilder』で見るJava環境の全貌〜後編
- 先生と生徒のためのBASICプログラミング
**振り子と単振動のシミュレーション**

別冊付録 **DOS/V製作**
組み立て・パワーアップ体験満載!!
高速3Dグラフィックとサラウンド
音響を贅沢に楽しむ! 他

速報
ついに登場!NECの新シリーズ・パソコン
PC98-NX
コンセプトがわかる記事掲載

パソコンならではのおもしろさ!
**誰でも遊べるシミュレーション・ゲーム特集**
① Microsoft Flight Simulator Version6.0 for Windows95
② 三國志Ⅵ
③ 鉄道運転シミュレーション・シリーズ&トレインシミュレータ・シリーズ
④ デジタルプラレール&デジタルトミカ
⑤ ダンジョンキーパー日本語版

パソコン・ゲームをよりエキサイティングに!
振動ジョイスティック『Microsoft SideWinder Force Feedback Pro』対応ソフトを紹介
『ナムコヒストリーVol-2』ドルアーガファン必見!
コナミのWin95最新オリジナルタイトル!!
『ウルティマオンライン』体験レポート
『ディアブロ』シングルプレイの遊びかた

とじ込み付録
SUPER SOFT Hot Information
11月発売の290本の新作ソフトと売れ筋情報が満載!
パソコン全機種、ゲーム機全機種、アーケード・ゲーム ゲーム・ミュージック&ビデオ

ALL ABOUT
**ヴァンパイア セイヴァー2&ヴァンパイア ハンター2 変更点一挙紹介!**

マルチメディアのNEC

# ハッピーニューはやい。
# ハッピーニューきれい。

■FAXサービス 東京03-3769-9821 大阪06-304-9821本広告の商品カタログをFAXにてお送りしています。①お手持ちのFAXから、ダイヤルしてください。②アナウンスに従って、ご希望のBOX番号をダイヤルしてください。2177(PICTY 320/PICTY220)、2136(PICTY 400)、2166(PICTY 80L) ③お手元のFAXにご希望の情報が届きます。

■新商品情報を提供中!〈インターネット〉URL http://www.nec.co.jp/98/〈パソコン通信〉BIGLOBEのパソコン通信(PC-VAN)に接続したら"J␣NECPC"とキー入力してください。接続するにはBIGLOBEに加入している必要があります。お問い合わせ先:資料請求専用窓口03-3486-1171※月~土(祝日、休日を除く)の9:00~17:00

■電話番号・FAX番号のかけ間違いは、ご迷惑になりますので、よくお確かめのうえおかけください。

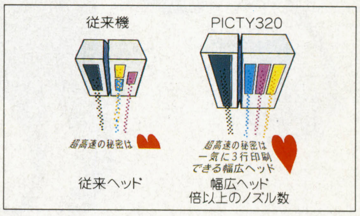
NEC

# ネコの手も借りたい忙しい年末の年賀状印刷は、新ピクティで。

**1分8枚**

## 驚いたのはカラーも速いスピード印刷。

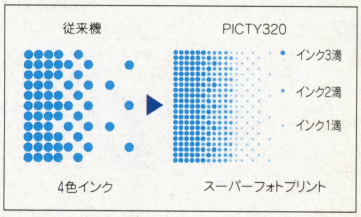
新しいピクティは、ノズルの多い幅広ヘッドを採用。1回の動作で印刷できる面積が広くなって、A4用紙モノクロ1分8枚、カラー1分4枚というスピード印刷が可能になりました※




**1200×1200DPI相当**

## ウレシイのは写真みたいなキレイさ。

スーパーフォトプリント機能で、ザラつきのない1200×1200DPI相当の高画質。
また、にじみにくいカラーインクの採用で、普通紙や官製はがきも鮮やかに写真高画質プリント。




**50% UP**

## 喜んだのはおトクなランニングコスト。

長持ちインクカートリッジ（従来比約1.5倍）で、1個のカートリッジで印刷できる枚数がぐっと増えました。年賀状など大量の印刷にうれしい低コストです。

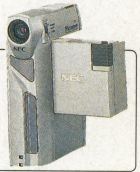
**USB対応**

## 注目したのは接続も設定もラクな使いやすさ。

次世代の新インタフェースUSBにオプションで対応。パソコンとの接続がより手軽に行えます。
さらにNECの新しいパソコンPC98-NXシリーズなら、PICTYのプリンタドライバがインストール済みでセットアップも簡単。

●PC98-NXシリーズ、PC-9800シリーズ、各社Windows®搭載パソコン対応。
●長尺印刷ができるソフト「テンプライタ」、シール印刷ができるソフト「シール倶楽部」を標準添付。

デジタルカメラ、ピコナで年賀状づくりをもっと楽しく。
**Picona**
単体モデル
標準価格 69,800円（税別）



NEW 写真画質が手軽に楽しめるニューモデル。
**PICTY220** 標準価格32,800円（税別）

NEW
**PICTY320**
標準価格
49,800円（税別）

高速印刷の高精細ビジネスマシン。
**PICTY400**
標準価格 79,800円（税別）

折りたたみ式オートシートフィーダ採用。
**PICTY80L**
標準価格 27,800円（税別）

NECカラーインクジェットプリンタ

# P!CTY

ピクティ

# 新しいピクティは、だんぜんハヤイ、だんぜんキレイ。

◇ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みの上、正しくお使いください。※当社独自の測定条件による。パソコン側の処理時間は含みません。印刷するデータにより印刷速度は異なります。■詳しくはカタログをご覧ください。■Windows®の正式名称はMicrosoft® Windows® Operating Systemです。■Microsoft、Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。■記載されている会社名、商品名は各社の商標または登録商標です。■当社は国際エネルギースタープログラムの参加事業者として、本製品が国際エネルギースタープログラムの基準に適合していると判断します。■一部印刷サンプルは、ハメコミ合成です。

**〈NECパソコン関連商品に関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉**
NECパソコンインフォメーションセンター　フリーダイヤル 0120-60-9821（電話番号はよくお確かめの上おかけください。）受付時間：9:00〜17:00（祝祭日を除く）土・日も受付を開始しました。

**〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉**ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先をご明記のうえ、
〒108-01 東京都港区芝5-7-1NEC 10-28530 PICTY（マイコンBASIC 11・8）係までお送りください。

NECグループ

Microsoft VISUAL Studio
マジ!?
おまえ
プログラム
書けるのかよ!

**Microsoft**

*Where do you want to go today?®*
*www.microsoft.com/japan/*

マイクロソフト
アカデミックパック
学割

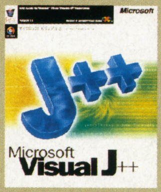
# 誰かに先を越されるまえに、「学割」チャンスで「言語」のすべてを。

アカデミックパックは、学生および教職員の方を対象に特別価格でご提供しているお得な学割パッケージです。
今回新たにMicrosoft Visual J++、Masteringシリーズが加わりました。店頭にて、学生証や身分証明書をご提示頂ければご購入できます。

## アカデミック パック ラインナップ拡充

### ■Microsoft® Visual J++™ 1.1

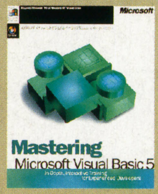
Microsoft Visual J++は、最強のJava™アプレットおよびアプリケーションを実現するJava開発環境です。Java言語とActiveX™テクノロジーの統合により、本格的なイントラネット/インターネットの構築を可能にします。Javaアプレット/アプリケーションの開発に必要なコンポーネント、各種日本語マニュアルを提供。さらに最新のプログラミング環境Developer Studioを装備。快適な操作環境と本格的なJavaプログラミングを実現する完全日本語対応Java開発環境です。
【FAX BOX NO. 2#1#017220#】

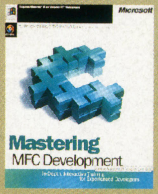



### ■Mastering Microsoft® Visual Basic® 5 & Mastering MFC Development

Mastering Microsoft Visual Basic 5は40時間を超えるテクニカルインストラクションを収録したトレーニングキットです。Visual Basic 5.0 プロフェッショナル エディションとあわせて使用することにより、データベースプログラミングやActiveXコンポーネント開発など、短期間で技術力を向上させることができます。自由な時間に無理なく実践的な知識を得ることが可能です。

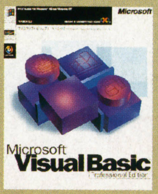
Mastering MFC Development はMicrosoft Foundation Class（以下MFC）および Microsoft Visual C++® 5.0を使って、クライアント/サーバーあるいはインターネット、イントラネットアプリケーションの構築手法を学習するためのトレーニングキットです。Visual C++ プロフェッショナルあるいはラーニング エディションとあわせて使用することにより、知識レベルを向上させることはもちろん、マイクロソフト認定ソリューションデベロッパーの資格を取得するためにも効果的です。
【FAX BOX NO. 2#1#017270#】



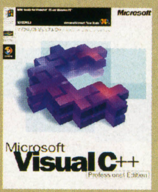

### ■Microsoft® Visual Basic® 5.0 ／Learning Edition／Professional Edition

世界中に300万人のユーザーを誇るMicrosoft Visual Basic。ラーニング、プロフェッショナルの2種類のエディションはプログラミング学習ツールとしてはもとより、さまざまなネットワーク環境におけるパフォーマンス、生産性、スケーラビリティを実現するアプリケーション開発環境を提供します。ラーニングエディションでは学習用マルチメディアCD-ROMにより、具体的なWindows®プログラミングからデータベースアプリケーションまで、画面を確認しながら自分のペースで作成・学習でき、誰でも簡単にプログラミングを習得できる環境を提供します。
【FAX BOX NO. 2#1#017105#】



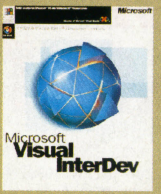

### ■Microsoft® Visual C++® 5.0 ／Learning Edition／Professional Edition

最先端C/C++プログラマーを目指す個人ユーザー、アカデミックユーザーのためにデザインされた最新のC/C++開発環境です。MFC 4.21、Active Template Library 2.1など高性能ツールをフルスペック実装しています。ラーニングエディションには「C++入門」、「改訂版Win32 API オフィシャルリファレンス」、「Visual C++ 5.0プログラミング入門」など入門マニュアルも充実しています。
【FAX BOX NO. 2#1#017215#】




### ■Microsoft® Visual InterDev™ 1.0

Microsoft Visual InterDevは、ダイナミックWeb アプリケーション開発のすべてを支援するVisual Studio™ファミリーの最新開発システムです。時代の要求であるデータベースと連動したダイナミックWebサイトの構築、運用、管理に必要なあらゆるツールをフル装備。しかも業界標準の柔軟な開発環境により、あらゆるプラットフォーム、あらゆるブラウザに対応したWebアプリケーションが開発できます。
【FAX BOX NO. 2#1#017260#】

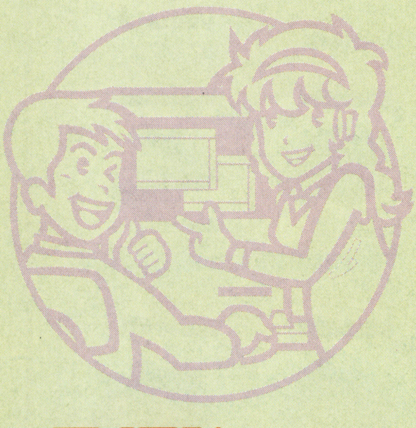



製品に関するより詳しい情報は ●インターネット：http://www.microsoft.com/japan/developer/ ●FAX情報サービス：プッシュ回線のFAXで（03）5454-8100におかけになり、ご希望のFAX BOX番号を押してください。製品に関するお問い合わせ／カタログのご請求は ●インフォメーションセンター：電話 東京（03）5454-2300／大阪（06）245-6995

＊Microsoft、Windows、Visual Basic、Visual C++、Where do you want to go today? は米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。
＊Visual J++、ActiveX、Visual InterDev、Visual Studio、Visual Studioロゴは米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における商標です。
＊Javaは米国Sun Microsystems. Inc.の商標です。●製品の仕様及びパッケージ内容は、予告なく変更することがありますのでご了承ください。

※従来の希望小売価格に代わり、推定小売価格を弊社のホームページ、FAX情報サービスでご案内しています。
なお、推定小売価格は変更される可能性がありますので、ご購入の際は弊社製品販売店もしくは取扱い会社までお問い合わせください。

マイクロソフト株式会社



マイコン
# BASIC Magazine

# 12 CONTENTS
DEC. 1997


27 アッとおどろく年賀状/クリスマス・カードを作ろう!

## 特集 デジカメ・プリンタ・スキャナの上手な使いかた

- ●読みとる・撮る・印刷するの謎に迫る! 28
- ●デジカメ/スキャナ/プリンタでオリジナル・グッズ作成にチャレンジ! 30
- ●オリジナル年賀状, カード作成に欠かせない周辺機器はコレだ! 36

### クリエイター&プログラマーへの登竜門
### プログラム言語講座&投稿プログラム

60 セガ ジェントル3研究! **ゲームの作りかた教室** ～多関節は男のロマン～

62 学生&未来のプログラマー必見!人気講座 **ハロー!C言語ワールド** ～ライフゲームを作ってみる～

66 Win & Mac環境で"超ッパヤ・アクション・ゲーム"がマウス一つで作れる! Klik & Play/Click & Create **クリック・ゲーム作成術** ～ガン・シューティングを実現するテクニック～

69 DOS-BASICからの移行実績No.1のWindowsプログラミング・ツール **F-BASIC97プログラム教習所** ～新バージョンF-BASIC97の詳細を探る!～

72 応用自由自在! Windowsプログラミング環境をモノにする! **Visual Basic研究所** ～"関数=プロシージャ"の概念を理解しよう!～

76 新技術やワンランク上のWindowsプログラミングをマスターする! **Windowsプログラミング完全マスター** ～『JBuilder』で見るJava環境の全貌～後編

80 ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載! **先生と生徒のためのBASICプログラミング講座** ～振り子と単振動のシミュレーション～

84 BASIC言語の入手方法&実行手順教えます **BASIC PROGRAM GET & RUN** ～今月の集中講義「MSX(修理法付き)」～

### 特選投稿プログラム・コーナー

| | | | |
|---|---|---|---|
| 88 | Windows(Visual Basic2.0) | 地雷でどんどん | Naokiti |
| 93 | Windows(Visual Basic4.0) | 移植版 Slide | 工藤俊介 |
| 97 | FM TOWNS | ぬりえ | やみとも&松瀬智宏 |
| 100 | | Pendulum Clock | 荻原修平 |
| 103 | MSX2 | おしゃれな人魚ちゃん | 桐岡昭広 |
| 105 | | カールスネーキー石井 | 福島真道 |
| 106 | PC-8801mkIISR | 男の戦い | 小太郎 |
| 108 | PC-9801 | Duct-Ruler | 佐～也 |
| 113 | | VS TANK | 伊東哉和 |
| 116 | | とび出すグラフィック | 成瀬洋介 |
| 118 | | 実用 MASTER | 空蟬 |
| 123 | | 実用 イージーAVGメーカー | 田熊知幸 |
| 126 | X68000 | STEP STEP | たわけ・たか |
| 128 | FX-890P | ポケコン「キーボードマスター」 | コサキンタ |
| 129 | PC-E500 | JUMP MAN | 近藤紀之 |

### ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

| | | | |
|---|---|---|---|
| 132 | MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE+SC55 | パロディウスだ | 深津将生 |
| 135 | MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE+SC55 | モンスターファーム | 粟田英樹 |


©マイコンBASICマガジン12月号
第16巻 第12号 1997年11月25日印刷
1997年12月1日発行
定価510円(本体486円)
電波新聞社 1997Printed in Japan
編集発行人:平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141
電話 東京 (03)3445-6111 (大代表)
振替 (東京)00150-3-51961
印刷:奥村印刷(株) 製本:(株)堅省堂
〈本誌掲載の記事, プログラムの無断使用を禁止します〉

別冊付録

# DOS/V製作

## 組み立て・パワーアップ体験満載!!


巻頭カラー企画

12 ついに登場！ NECの新シリーズ・パソコン
**PC98-NXシリーズ**

14 **BM読者のホームページ・ギャラリー**

16 受験の必須アイテム，ゲームボーイに登場
**合格ボーイシリーズ**

18 おもしろ最新グッズ大作戦
**パソコンでつかれたカラダを パソコンでリフレッシュ！**

40 キミのほしいパソコンがきっと見つかる！
**パソコンBuyer's Guide** ～新品から中古までショップ情報満載

46 **Infomation Catch Up!**
- ●富士通が会員制のサポート・サービスを充実
- ●最新CPUを搭載したノート・パソコンが各メーカーから一斉に発売！
- ●CD-Rドライブも新モデルが続々登場！
- ●強力ツールがそろったビデオ編集ソフトに注目！

50 **パーフェクト・ミディ・チャンネル**
CHANNEL.5 MIDIデータを聴こう！

52 **マンガで学ぼう！パソコン・レクチャーX**
デジタル・カメラは銀塩カメラの夢を見るか？

56 **めざせ！ホームページ開設**
教えてやまかん先生 講義その8 表はとっても便利なのさ

58 コラム
**神奈川のりこのホームページに夢中**
夢中その2 HP制作は大変なのね

138 **明日のスター・プログラマー/影さんのマジック・ボックス**

139～ **COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE**


### 広告さくいん


**ハード・アクセサリ**

| | |
|---|---|
| NEC | 表2見開き，前付カラー9 |
| カシオ計算機 | 前付カラー8 |
| サンクレスト | 後付282 |
| 東芝 | 表4 |

**ソフト**

| | |
|---|---|
| マイクロソフト | 前付カラー4～5 |
| 富士通ミドルウェア | 前付カラー10 |
| セガ・エンタープライゼス | 中付カラー140 |
| アートディンク | 中付カラー141 |
| SPS | 中付カラー142 |
| メディアクエスト | 中付カラー143 |
| マスターピース | 中付カラー146 |
| 日本ファルコム | 表3 |

**レコード関連**

| | |
|---|---|
| ワンダースピリッツ | 記事中カラー211 |
| ファルコムレーベル（キングレコード） | 記事中カラー213 |
| ポニーキャニオン | 記事中カラー218 |

**学校関連**

| | |
|---|---|
| 代々木アニメーション学院 | 前付カラー11 |
| 東京ゲームデザイナー学院 | 前付26 |

**パソコン・ショップ**

東北

| | |
|---|---|
| ワンダーボックス | 記事中43 |

関東・甲信越

| | |
|---|---|
| メディアバレー | 前付20～21 |
| ウェーブ・アイ | 前付22～23 |
| マイコンショップ川口 | 前付24～25 |
| コムネット | 記事中41 |
| サンマックス | 記事中43 |
| 遊基パソコン館 | 記事中45 |
| パシフィックネット | 後付268～269 |
| ロケットPCアウトレット | 後付270 |
| ビットマップ | 後付271 |
| ポイント | 後付272 |
| インパクト／シスペック | 後付273 |
| アクティブ | 後付274 |
| アトム | 後付275 |
| アイ・ツー東京1号店 | 後付276 |
| OTTO | 後付277 |
| 情報ハウス | 後付278 |
| ソフトショッププラム | 後付279 |
| クレバリー | 後付280～281 |

関西

| | |
|---|---|
| ユニオンコンピューターネットワーク | 後付278 |
| イオシス | 後付279 |

**中古基板販売**

| | |
|---|---|
| トライ | 記事中256 |
| キョーワインターナショナル | 記事中257 |

**別冊付録「DOS/V製作」**

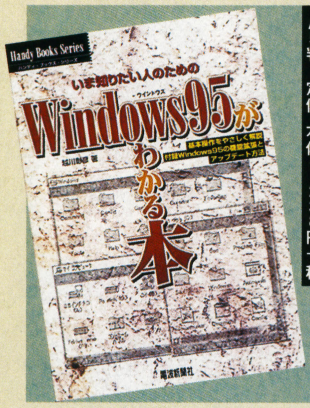
TWO TOP/ユニテク電子/若松通商/ピーシーショップ ピーテン/ロケット/ダイアモンドマルチメディア/日本AMD



電波新聞社

新刊のご案内

好評発売中！



いま知りたい人のための
Windows95がわかる本
A5判 定価・本体1，238円＋税

ハイテク競馬の必須アイテム
JRA-VAN通信スターターブック for Windows95
B5判（CD-ROM付き） 定価・本体3，800円＋税

Windows95／MMXプロセッサ対応
周辺機器ガイドブック Vol.2
A4変型判 定価・本体1，429円＋税

お求めは全国の書店，
または弊社販売部へ

電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
☎03-3445-6111

CASIO

# QVを超える、QVがある。

「自分撮り、ツーショット撮影もできる」
回転レンズ機能

「撮影モードが簡単に選べる」
ダイヤルキー採用

「夜間や暗い場所での撮影も安心」
オートストロボ内蔵

「美しく、見やすい」
2.5型高精細TFTカラーLCD採用

「パソコンへの取り込みも簡単」
コンパクトフラッシュカード対応（別売）
2MB標準装備
※最大15MB — 約363枚（エコノミーモード撮影）

## 高性能QVデジタル「QV-700」、誕生。

### 快適な撮影環境を実現する高速レスポンス

- 撮影間隔は約1秒、画像の再生もスピーディー。
- 撮影時に被写体をスムーズに表示する液晶画面。

### カメラだけで楽しめる画像編集機能

- 2つの異なる画像を簡単に合成できる、画像合成機能。

- 文字やイラストを画像に合成できる、タイトル・イラスト合成機能。
- 撮った画像をモノクロやセピア色に変えられる、特殊効果編集機能。
- 撮った画像をフォルダー毎に分類／整理、用途別フォルダー分類機能。

### ダイヤルキーで選べる多彩な撮影機能

- シャッターを押し続けている間約1秒間隔で撮影できる、連写撮影機能。
- シャッターを押した瞬間の前後をも撮影できる、タイムショット機能。
- 設定した時間から一定間隔で自動撮影できる、タイマー／インターバル撮影機能。
- 360度パノラマ写真作りに最適、パノラマ撮影機能。

### 約35万画素新CCD採用で、低圧縮モードの美しい画質を実現。

- Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。
- Macintoshは、米国アップルコンピューター社の商標です。

カシオ 液晶デジタルカメラ

**QV DIGITAL QV-700**

メーカー希望小売価格¥75,000（税別）

サイズ・重量：147×69×50mm・約290g（電池含まず）

パソコンリンクソフトWindows®版LS-7W
メーカー希望小売価格 ¥6,000（税別）

パソコンリンクソフトMacintosh版LS-8M
メーカー希望小売価格 ¥6,000（税別）

※別売のパソコンリンクケーブルが必要です。

## 400種類以上の豊富な組み合わせで、あなただけのプリント。

- QVデジタルに直接つないで、即プリント。パソコンデータも印刷できる。
- 写真なみの高画質。昇華型熱転写方式の1,677万色フルカラープリンター。
- ハガキサイズにプリント。シールも選べる4種類の用紙&インクカートリッジ。（別売）

デジタルフォトプリンター
**DP-8000**
メーカー希望小売価格
¥43,000（税別）
QVデジタルシリーズ対応

カシオ計算機株式会社
〒163-02東京都新宿区西新宿2-6-1 Phone：03-3347-4811（代） ※カタログの請求は、QV事業部 事業企画部まで。インターネット：QV Magagine http://www.casio.co.jp/QV.htm

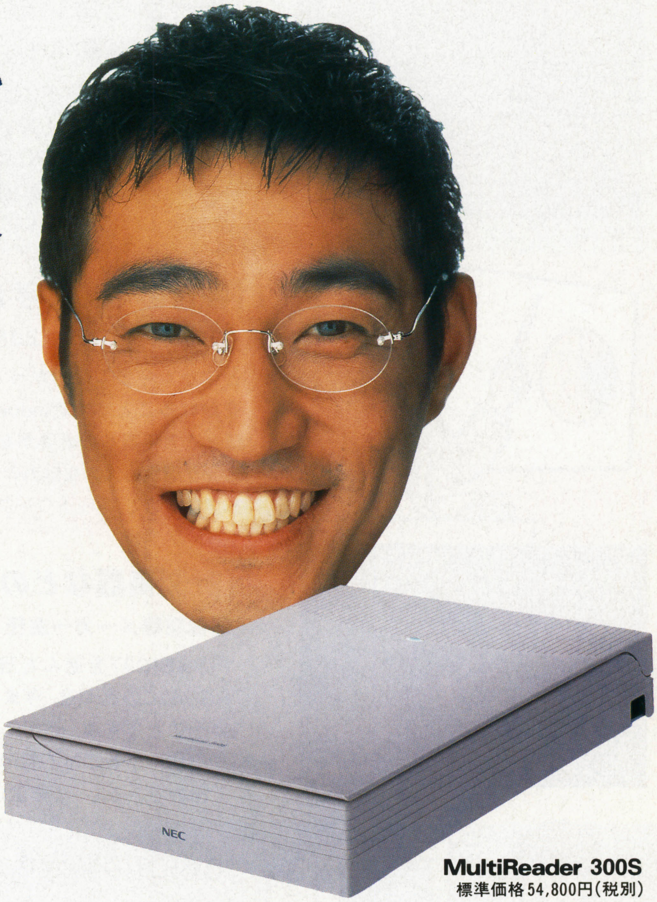
マルチメディアのNEC

NEC

# 急がば選べ、8秒スキャン。※1

※1 300DPI、A4フルカラーの条件で、初期動作時間及びデータ転送時間を除いたスキャン速度です。*

私の場合、たったの8秒※1でスキャンしました。



MultiReader 300S
標準価格54,800円(税別)

フルカラーイメージスキャナ

## マルチリーダ
## MultiReader

## クラス最速★8秒スキャン。※1 10億色の表現力で、新登場。

**[ 読みとりスピード、常識破りの約8秒。※1 待ち時間のイライラなくすスキャナです。 ]**

A4フルカラーの写真やイラストを300DPIで読みとる場合、スキャンスピードはわずか約8秒。※1スキャナの常識をくつがえす速さです。ポストカードにインターネットのホームページに…マルチリーダが表現力を加速します。

★300DPIクラスフラットベットタイプスキャナ6社6機種のうち1997年7月末日現在スキャン速度最高速。

**[ 小さくても、ひとクラス上の高画質。最大解像度4800DPI&10億色以上の表現力。 ]**

設置面積は幅292㎜×奥行426㎜。デスクの上を有効に使えるコンパクトサイズです。こんなに小さくても、読みとり解像度は最大4800DPI。また10bitA/D変換器の採用で、RGB各色1024階調、10億色※2以上の判別能力を実現。ひとクラス上の高精細な表現力です。

※2 パソコンへの出力は、RGB各色256階調(1,677万色)となります。

**[ フォトレタッチ、文字認識、チュートリアル…多彩なソフトでデザイン表現自由自在。 ]**

取り込んだ写真をセピア色にしたり、明るくしたり…読みとった画像を自由に加工できるフォトレタッチソフト。新聞や雑誌などの活字原稿をスキャンするだけで、文字データに自動変換してくれる文字認識OCRソフト。様々に便利なソフトを装備していますから、マルチリーダを買ったその日から、デザイン表現自由自在。また初心者の方でも簡単に使える、チュートリアルソフトをご用意しました。かわいいキャラクター"さくら"が使い方をやさしく教えます。

●PC-9800シリーズ、DOS/V対応機※3、Macintoshに対応。※3：IBM PC/AT100%互換機

*初期動作時間及びデータ転送時間を含む場合、Pentiumプロセッサ200MHzクラス、メモリ32MB搭載時で約36秒かかります。(読み取り環境により、所要時間が異なる場合があります。)

◇ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくお使い下さい。■IBM.ATは米国International Business Machines,Inc.の登録商標です。■Macintoshは米国Apple Computer Inc.の商標です。

**■FAXサービス 東京03-3769-9821 大阪06-304-9821** 本広告の製品カタログをFAXにてお送りしています。①お手持ちのFAXから、ダイヤルしてください。②アナウンスに従ってBOX番号をダイヤルしてください。2170 (MultiReader 600S/300S) 2121 (MultiReader 400)③お手元のFAXに情報が届きます。

■電話番号・FAX番号のかけ間違いは、ご迷惑になりますので、よくお確かめのうえおかけください。

**■新商品情報はパソコン通信でも提供中!** 〈インターネット〉URL http://www.nec.co.jp/98/

〈パソコン通信〉BIGLOBEのパソコン通信(PC-VAN)に接続したら、"J␣NECPC"とキー入力してください。接続するには、BIGLOBEに加入している必要があります。

■お問い合わせ先：資料請求専用窓口 03-3486-1171※月～土(祝日、休日を除く)の9:00～17:00

**■NECパソコン関連商品に関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。** 受付時間…9:00～17:00(祝祭日を除く)土日も受付を開始しました。

〈NECパソコンインフォメーションセンター〉 フリーダイヤル 0120-60-9821(番号をよくお確かめの上おかけください。)

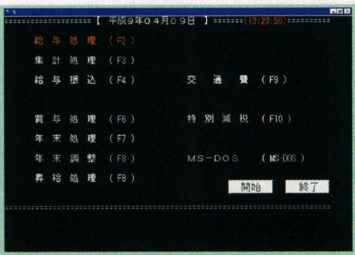
〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先をご明記のうえ、〒108-01 東京都港区芝5-7-1 NEC 10-28560 マルチリーダ(マイコンBASICマガジン 11・8)係までお送りください。

NECグループ

FUJITSU

# N88-BASICからWindowsへ、移行者急増中！ みんなが選んだのは、「F-BASIC97」。

**いま、32bit、WindowsNT/95時代へ。3万人のBASICユーザに選ばれるのには理由があります。**

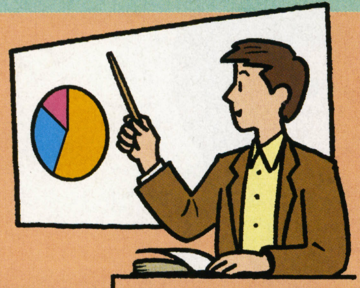


給与計算プログラム移行事例

## 「移行後も使い慣れた操作環境のまま」

**会計事務所所長　Kさん（47歳）**

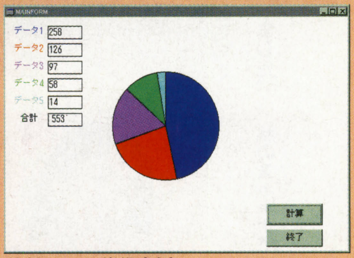
Windowsを使う必要には迫られていたのですが、使い慣れたユーザーインターフェースも捨てがたく…。そんな悩みを、F-BASIC97が解決してくれました。簡単かつ短時間でBASICプログラムをWindowsへ移行でき、今までどおりの操作環境で使えるのがうれしいですね。Windows NTにも対応しているようだし将来も安心です。



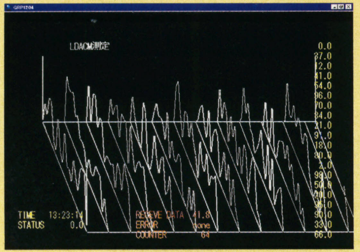
## 「移行のための手直しはほとんどなし」

**中学校教諭　Tさん（29歳）**

とにかく今までつちかってきた教材用BASICプログラムを、手間をかけることなくWindowsへ移行したかったのです。F-BASIC97は、ほとんど手直しの必要がなく楽でした。生徒に教えやすいプログラミング環境も大きな魅力のひとつですね。また、Windows NTにも対応しているので、ネットワーク環境が必要な学校の教室にも最適ですね。



教材ソフト移行事例

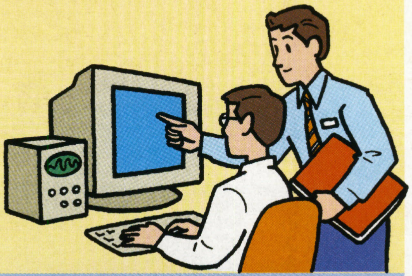


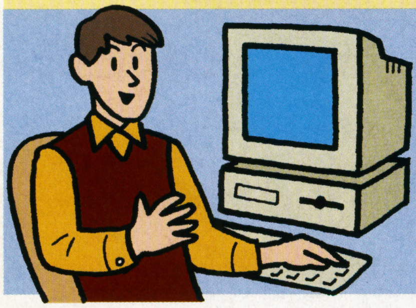
計測プログラム移行事例

## 「計測機器などの制御も今までどおり」

**通信機器メーカー主任　Yさん（35歳）**

F-BASIC97を選んだ理由は、Windowsでは困難とされているRS-232Cの制御を、今までどおりのBASICプログラムでできるということですね。それに、GPIBボードに添付されているライブラリを利用することで制御できるし、印刷も簡単にLPRINT命令などで出力できるし…。非常に助かっています。





## 「64KBの制限もなくなり創造力は無限に」

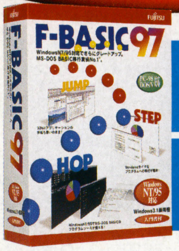
**ゲームクリエイター　Sさん（26歳）**

F-BASIC97は32bitでプログラミングできるので、今までのBASICの限界だった64KBの制限がなくなり、自由にプログラミングできることがうれしいですね。Windowsならではのマルチメディアも活用してみたいし…。クリエイティブマインドが刺激されますよ。

ゲームプログラム移行事例

# F-BASIC97

**新発売**



**NT/95対応**

**移行実績No.1**※

MS-DOS　BASICでつちかったプログラム・ソースやデータ、ノウハウなどのプログラミング資産をWindows上で容易に活かせる、F-BASIC97。音楽、映像やゲームのプログラミングから、プログラミングの学習、高度な事務処理やプレゼンテーションまで、さまざまな分野で真価を発揮します。

●読み込み可能BASICプログラム：F-BASIC、N88 BASIC、BASIC/98、QuickBASIC、MS BASIC ●取扱い可能データ：読み込み可能BASICプログラム及びVisualBASICのデータ ●マウス：必須 ●対応機種/OS：Microsoft Windows NT4.0およびMicrosoft Windows 95が動作する機種［PC-98シリーズ、AT互換機など］ ●F-BASICコンパイラ for Windows V3.1同梱（16bit版）

**価格35,000円（税別）**

※1 移行実績No.1とは平成9年9月1日現在において、WindowsNT4.0及びWindows95で動作する、手続き型処理プログラミングが可能なBASIC製品を基準としています。

お問い合わせ窓口

富士通ミドルウェア株式会社

〒222 神奈川県横浜市港北区新横浜2-15-16（日興不動産ビル）TEL.045-471-0282 FAX.045-475-1958
9：00～12：00、13：00～17：00（土日祝のぞく）
ホームページ http://www.infoweb.ne.jp/fmw/

※Microsoft,Windows,MS-DOSは米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。※その他記載されている会社及び商品名は、各社の商標です。※価格には消費税は含まれておりません。

**店頭デモ、セミナー実施中！**

# 大阪校 10周年謝恩

YAG代々木アニメーション学院

大阪校もおかげさまで
10才をむかえました。感謝!!
大阪校設置のどの学科でも
年間学費65万円でご入学でき
又、入学祝金が贈られます。
(H9年内の出願者15万、それ以降は10万円)

**65万円入学 しかも祝金付**

2年次は40万円で進級できます。

[大阪校設置学科]
アニメーター科(修学2年)
デジタルペイント・アーティスト科(2年)
CGアニメ・ゲーム科(2年)
エンターテインメント・ノベルズ科(2年)
マンガ・コミックプロ養成科(1年)
声優タレント科(1年)

新設
- ゲーム・デザイナー科(2年)
- アニメ監督コース科(アニメ制作科改め)(2年)
- 背景美術監督コース科(BGデザイナー科改め)(2年)

全国のYAG学院を結ぶ衛星放送授業開始!

The 21st is my stage

**98.749%**
就職・デビュー率
(平成9年3月卒業生)

平成10年度4月生
願書受付中
良くて安いメディア芸術教育

放送時間のご案内
テレビ北海道(火)24:45~ テレビ愛知(日)24:30~
テレビ神奈川(水)24:10~ サンテレビ(金)25:40~
千葉テレビ(木)24:00~ KBS京都(火)23:30~
テレビ埼玉(月)24:20~ TXN九州(火)25:15~
代々木アニメーション学院製作協力

超時空要塞 マクロス MACROSS
©ビックウエスト

## 東京校新設学科
- アニメ音響監督コース科(2年)
- SFX監督コース科(2年)
- デジタル映像エキスパート科(2年)
- ライト照明デザイナー科(2年)
- ヒットメイク・プロデューサー科(1年)
- メディア芸術総合学科(3年)
- ミュージカル舞台・演劇科(2年)

**入学案内書無料**
体験入学・説明会無料開催
見学随時(事前にTELを)

24時間、無料で医療健康相談!

特待生12万円
特育生36万円 支給!

専用寮・格安居住!

キャリスマップ
CARISMAP

アート系コンピュータ適性診断
「キャリスマップ」
あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ。ただいま診察ブック進呈中(無料)
診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ(無料)。

学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕

YAG 代々木アニメーション学院®

日本映画録音協会員・日本映画照明協会員・日本映画撮影監督協会員・社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員

URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

## 未来が見えてくる、公認資格が自然にとれるカリキュラム

### ●無料1日体験入学

| 東京校 | 原宿校 | ひがし校 | 大阪校・名古屋校 | 福岡校 | 仙台校 | 札幌校 | 広島校 | 大宮校 | 沖縄校 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 11/30(日) | 11/30(日) | 11/23(祝) | 11/24(振) | 12/7(日) | 11/16(日) | 11/24(振) | 11/16(日) | 11/23(祝) | 12/14(日) |

### ●学院説明会

| 旭川市 | 盛岡市 | 郡山市 | 福島市 | 新潟市 | 長野市 | 金沢市 | 宇都宮市 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 11/30(日) | 11/24(振) | 2/8(日) | 12/23(祝) | 1/15(祝) | 12/14(日) | 11/30(日) | 11/23(祝) |
| 横浜市 | 千葉市 | 静岡市 | 水戸市 | 高崎市 | 京都市 | 和歌山市 | 岡山市 |
| 1/18(日) | 1/25(土) | 1/25(日) | 12/7(日) | 1/18(日) | 2/8(日) | 12/23(祝) | 11/23(祝) |
| 松江市 | 松山市 | 高松市 | 鹿児島市 | 長崎市 | 大分市 | 熊本市 | |
| 11/30(日) | 2/15(日) | 12/21(日) | 1/18(日) | 2/22(日) | 12/23(祝) | 1/25(日) | |

## 代々木アニメーション学院設置学科

■アニメーター科(2年) ■CGアニメ・ゲーム科(2年) ■ゲーム・デザイナー科(2年) ■ゲームキャラ・ムービングデザイナー科(2年) ■ゲームサウンド・ディレクター科(1年) ■マルチメディア・クリエイター科(1年) ■デジタルペイント・アーティスト(仕上げアート)科(2年) ■アニメ監督コース科(2年) ■背景美術監督コース科(2年) ■アニメAVオペレーター科(2年) ■声優タレント科(1年) ■アニメ音響監督コース科(2年) ■SFX監督コース科(2年) ■SFX特撮科(2年) ■マンガ・コミックプロ養成科(1年) ■エンターテインメント・ノベルズ科(2年) ■ビジュアル・イラスト科(2年) ■ミュージック・アーティスト科(2年) ■ビデオ・ジャーナリスト科(2年)

### ハガキでお申し込み
①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科(ある場合)⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-11
代々木アニメーション学院

### TEL・FAXでお申し込み
フリーダイアル 0120-310-042 (才能を世に)
FAX 0120-310-595 (才能すごくいい)

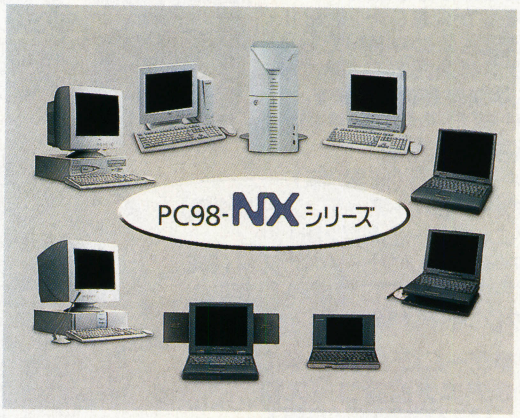
東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!
東京(11月)、名古屋・札幌(1月)開催決定!

デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-11 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

# ついに登場！NECの新シリーズ・パソコン

# NEC PC98-NX シリーズ




NECから，新規格で開発されたまったく新しいパソコンが登場しました。それが『PC98-NX』シリーズです。マイクロソフトが提唱する，パソコン機能の規格ともいえる「PC 97ハードウェアデザインガイド」に完全準拠し，Windows系列の基本ソフトに完全対応。

DOS／VパソコンともPC-98シリーズともちがう，新しいパソコンに大いに注目しましょう。

問い合わせ先
PC98-NX専用ホットライン
☎0120-21-9855
ホームページ
http://www.nec.co.jp/98/

## Windowsシリーズの基本ソフトに完全対応

PC98-NXシリーズは，Windows95に代表される，Windows系列の基本ソフトに対応させるために考えだされた，新しい規格のパソコンです。パソコンの特性，システムなどは，Windows系の基本ソフトが快適に動作するように設計され，処理の高速化，周辺機器接続の利便性，マルチメディア機能の強化など，あらゆる面で操作性の向上がはかられています。

拡張スロットはPCIスロットのみ。データ転送を32ビットに特化させることで，データ転送時間の短縮に成功しています。接続端子では，次世代インターフェースとして注目されるUSB（ユニバーサル・シリアル・バス）を全面的に採用し，接続端子の統一を実現。

さらに，最大400Mbpsの転送速度を誇るインターフェース“IEEE1394”（オプション）の増設が可能。このインターフェースを利用すれば，音声や動画などを短時間かつ高品質で取り込め，マルチメディア・データとして活用することが可能になります。いま考えられる最新技術を詰め込んだ，時代の先端を行くパソコンといえるでしょう。

## 多彩なラインナップでニーズに対応

PC98-NXで用意されるモデルはじつに多彩。ビジネス向けからパーソナル，ホビー向けと，用途に応じて最適のマシンが選択できるようになっています。モデルの名称も，CanBeやCEREB，Value StarやMATE，Lavieなど，これまでのPC-98シリーズで聞き慣れた名前をそのまま継承。各モデルのコンセプトも，これまでのPC-98シリーズ時と同様なので，モデル名を聞いてどんなタイプのパソコンなのか，とまどうこともありませんね。PC-98ユーザーなら，抵抗なく買い換えることができそうです。また，Windows95，WindowsNTなどの基本ソフトに対応した周辺機器，ソフトなら，そのままPC98-NXシリーズでも使用可能。残念ながらPC 98シリーズ用のソフトは動作しませんが，Windows全盛の今となっては，しかたないかもしれません。

《第1表》PC98-NXシリーズ主なラインナップ

| ターゲット | モデル名 | 位置づけ |
|---|---|---|
| 企業市場 | MateServer NX | パソコン・サーバ |
| | Mate NX | クライアント・パソコン |
| | Fine NX | 省スペース型クライアント・パソコン |
| | VersaPro NX | ノート・パソコン |
| | NetFine NX | NetPC対応クライアント専用パソコン |
| 個人／SOHO市場 | ValueStar NX | 個人／SOHO向けパソコン |
| | Lavie NX | 個人／SOHO向けノート・パソコン |
| 携帯市場 | Aile NX | A4，B5サイズ薄型ノート・パソコン |
| | mobio NX | A5サイズミニノート・パソコン |
| 家庭市場 | CEREB NX | 情報家電パソコン |
| | CanBe NX | エデュテインメント向けパソコン |

## PC-98とPC98-NXの2本立て！これからの展開に期待！

NECが新シリーズのパソコンを発表したため，PC-98シリーズがなくなってしまうのではないかと，心配になった人もいるかもしれません。大丈夫，安心してください。NECでは，これからもPC-98シリーズのサポート，販売を行なっていきます。当分は，PC-98シリーズとPC98-NXシリーズの2本柱で，パソコンを販売していくようです。PC-98ユーザーのみなさんは，ホッとしたところでしょうか。

## 10月23日に26機種が一斉発売！気になる機種をチェックしよう

そして10月23日，ビジネス向け，ホ

# PC98-NXシリーズ主なラインナップを紹介!

PC98-NXシリーズの主力モデルとなりそうな,「Mate NX」と「ValueStar NX」。PC-98シリーズを連想させる,ホワイトの本体カラーと前面のデザインが印象的だ

携帯性を保ちながら高性能を実現した「VersaPro NX」。ビジネス向けのモデルだ

携帯性を重視したA5用紙サイズの「mobilo NX」。外出が多い人の必需品となるか?

液晶ディスプレイを使用した省スペース・タイプのデスクトップ・パソコン「Fine NX」

ーム向けを含む,PC98-NXシリーズが一斉に発売されました。発売されたのは**第1表**にある,CEREB,CanBeを除いた全てのモデル。

まず驚くのが,携帯型小型パソコンであるmobioNXを含め,すべてのモデルがMMX対応Pentium,あるいはPentium IIを搭載している点です。メモリも,すべてのモデルで32MB搭載タイプを用意。デスクトップ,タワー型モデルなら,増設RAMボードを利用して,最大384MBまでの増設が可能です。HDDも,すべてのモデルが1GB以上の容量を内蔵しており,基本スペックとしては申し分ありません。

価格では,中心モデルとなるMate NX,ValueStar NXで,20万円〜60万円台と幅があり,予算に応じて適したモデルを購入できるようになっています。ValueStar NXでもっともお手軽価格の『VS16C5/S5』(価格268,000円)でさえ,MMX対応Pentium-166MHz,32MBメモリ,2.1GBのHDDという高スペック。高性能パソコンを,すぐに手に入れたい人にはピッタリなのではないでしょうか。

また同時に,プリンタをはじめとした,USB接続で使用する周辺機器,PC-98上でもPC98-NX上でも動作するアプリケーション・ソフトなども発表され,すでにPC98-NXを活用するのに,十分な環境がそろっていることを感じました。

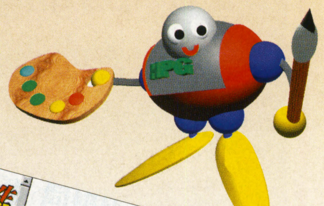
新世界標準をめざすPC98-NXシリーズで,あなたもパソコンの新たな可能性を体感しましょう。

《第2表》主なPC98-NXシリーズの仕様

| モデル名 | Mate NX | ValueStar NX | Aile NX |
|---|---|---|---|
| 型名 | MA26DS/SZ model AAA41 | VS30D/M7 model DD1 | AL20C/TS modelAAF1 |
| 価格 | 378,000円 | 660,000円 | 530,000円 |
| CPU | Pentium II-266MHz | Pentium II-300MHz | MMX対応Pentium-200MHz |
| セカンド・キャッシュ | 512KB | 512KB | 256KB |
| メモリ(最大) | 32MB(SDRAM-DIMM)(384MB) | 32MB(SDRAM-DIMM)(384MB) | 32MB(96MB) |
| ビデオ(ビデオメモリ) | RIVA128(2MB SGRAM) | RIVA128(4MB SGRAM) | NM2160(2MB) |
| HDD | 4.3GB | 8.4GB | 2.1GB |
| FDD | 3.5インチ×1(3モード対応) | 3.5インチ×1(3モード対応) | 3.5インチ×1(3モード対応) |
| 光ディスク・ドライブ | CD-ROMドライブ(最大24倍速) | DVD-ROMドライブ(CD-ROM:20倍速) | CD-ROMドライブ((最大20倍速) |
| サウンド | PCMステレオ,16bit,48KHz | AC97準拠サウンドLSI | PCMステレオ16bit,48KHz/FM音源 |
| 拡張スロット(空き) | PCI×4スロット(2) | PCI×4(2) | TYPE II PCカード・スロット×2(TYPE III×1として使用可) |
| ディスプレイ | オプション | 17インチ・クロマクリア管ディスプレイ | 12.1インチTFTカラー液晶 |
| 外形寸法 | 430×422×135mm(デスクトップ型) | 210×460×450mm(タワー型) | 297×226×29mm(A4薄型サイズ) |
| 備考 | ワープロ/表計算ソフト,ディスプレイなどを選択してセット購入可能 | Windows95をはじめ53本のソフトが付属 表計算ソフト:Excel97/ワープロ・ソフト:Word97 | CD-ROMドライブ,FDDは脱着可能なファイルベースに内蔵 バッテリ駆動時間2.4から3.1時間 |

# BM読者のホームページ・ギャラリー

1997年もいよいよ12月に突入です（実際は11月ですが）。この1年，みなさんはどんな思い出を作りましたか？　どんなコトも大切な心の一部。文章やイラストなどといったカタチにして，忘れないようにしておきましょう。素敵な思い出なら，ホームページでみんなに公開してもいいですね（先月よりも強引）。そんなわけで今月のホームページ・ギャラリーでは，活動記録や日々の思いを綴ったページを紹介。制作者の日記を見て，そのころ自分は何をしていたか，思いを巡らすのもいいかもしれませんね。



●このホームページがおもしろいよ！●

**大分県大分市　永井 勇さん（23歳）代表**

## Project AIR

**http://www2.big.or.jp/~d_fan/air/index2.html**

サークル「Project AIR」が自ら作成しているホームページ。コミケに向けての告知や，取り扱っているゲームの攻略法，情報などを紹介しています。美少女ゲーム・ファンなら，とくにチェックしておきたいホームページです。

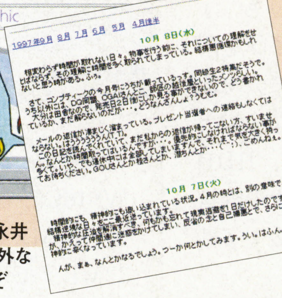
**推薦者　はちみつレノンさんからひとこと**

Project AIRページはCG画廊，パロディ小説，日記，BBSなどを中心としたページです。なかでもパロディ小説，日記，CG画廊などは人気があり，頻繁に更新しています。一つでも興味のあるカテゴリーがあれば，ぜひ見てください。回線を切るころにはきっと「お気に入り」の一つになっていることでしょう。

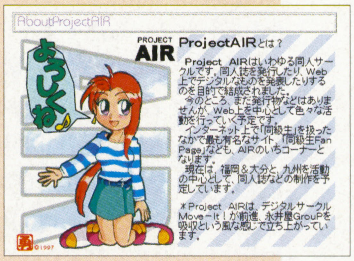
**from永井さん**

デジタル同人サークル「Project AIR」のサイトです。同級生，To Heart，ナデシコなどをメインに扱っています。まだ出来たてのサイトなので内容が薄い（^^;）ですが，興味のあるかたはぜひ一度おいでください。ゲームソフト『同級生』を扱ったサイトの中で，一番有名な「同級生FanPage」も，このProject AIRのサイトコーナーです。

▲恋愛シミュレーションソフト『同級生』を大々的に取り上げたコーナーもある。ファンは要チェック！



▶膨大な文章で綴られる，代表永井さんの日記。読んでいると，意外な共通点が見つかるかもしれないぞ




▲Project AIRの説明ページ。知っている人も多いかも？　冬のコミケに期待しよう

●僕のホームページを見て！●

**京都府京都市　ぬりかべけんちゃんさん（25歳）制作**

## ぬりかべHP

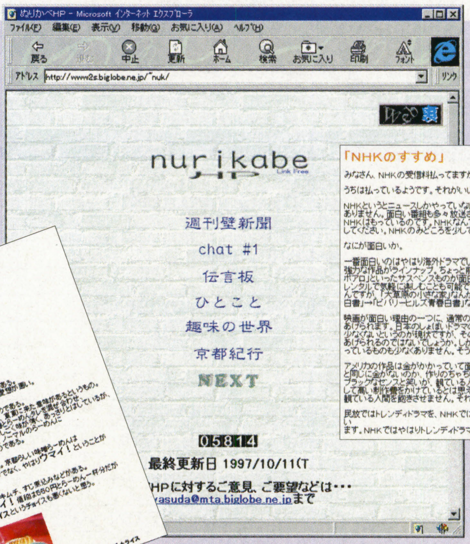
**http://www2s.biglobe.ne.jp/~nuk/**

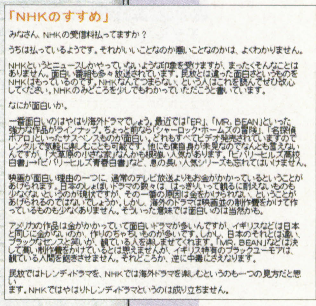
映画やラーメン，東芝の超小型パソコンLibrettoなど，制作者お気に入りのグッズ，作品を紹介するページ。伝言板が用意されているので，アクセスした人どうしで情報交換も楽しめます。オススメの映画を紹介しあえば，思わぬ作品に出会えるかもしれませんね。

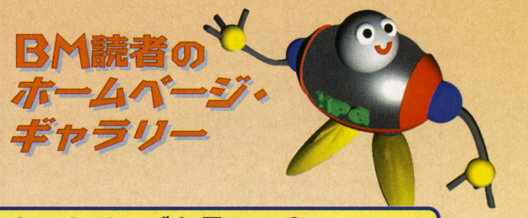
ぬりかべけんちゃんさんは京都在中ということなので，ラーメン情報はやはり京都が中心。地元の人は，おいしいラーメンを食べるのに参考にしてはどうでしょうか？

**fromぬりかべけんちゃん**

映画とらーめん，そしてLibrettoのページです。京都のらーめんが世界一おいしいことを世界に広めるため，そして少しでも多くのLibrettoユーザーと交流を深めるためにやってます。Librettoへのネットワーク型ゲームの導入方法など，実験に実験を重ね，ページ作りをしています。PalmPilotのページもあります。らーめんと小さな機械が好きな人，そして映画好きな人はぜひどうぞ！






●僕のホームページを見て！●

**香川県高松市　都築 健太郎さん（14歳）制作**

# KEN'S HOMEPAGE（ホームページ）

http://www4.justnet.ne.jp/~tsuzuki/

大人もハマるほどの魅力を持つミニ四駆。マシンのチューンナップやメンテナンスは，ビックリするほどの細かい配慮と駆け引きを要求します。最高速度を引き上げるか，コーナーリングの安定性を高めるか，どの性能を重視するかで，交換するパーツも異なってきます。

このホームページでは，都築さんの実践にもとづいた各パーツのおすすめアイテムを紹介。ミニ四駆を楽しんでいる人には，大いに参考になるでしょう。

**from都築さん**

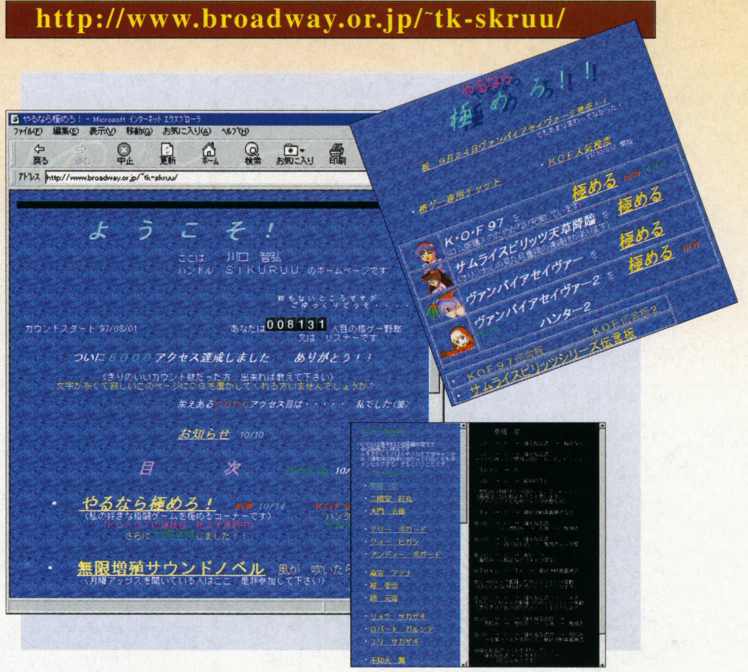
ミニ四駆の話題や，便利なオンライン・ソフトの紹介を中心とするページです。中学生でもホームページを開いている人が大勢いるのをみて，僕も作ってみました。画像の配置などにけっこう苦労して，1ページ作るのに3時間も費やしたこともありましたが，なんとか完成にまでこぎつけました。掲示板もありますので，ぜひ見に来てください。

●僕のホームページを見て！●

**東京都台東区　川口智弘さん（21歳）制作**

# やるなら極めろ！

http://www.broadway.or.jp/~tk-skruu/

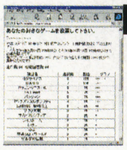



2D格闘ゲームに心酔している川口さんのホームページ。とくに連続技を重視した内容になっていて，いかにカッコよくかつ美しく技をキメるかをテーマとしています。SNKの『THE KING OF FIGHTERS'97』をメインにしているので，ファンの人はぜひチェックしておきましょう。 情報交換ができる伝言板も用意されているので，テクニックで息詰まったら，質問してみるのもいいですね。

**from川口さん**

私のページは格闘ゲームのページです。あやしい連続技を見つけるのには自信があるので，それらを発表するのが主です。各種伝言板を用意して，日々格闘ゲームを極めんとがんばっています。とくにKOF'97の連続技には自信あり！！　そのほかに深夜ラジオを題材にしたページもあります。ぜひ一度遊びに来てください。

## ▶こんなホームページもおもしろいぞ！

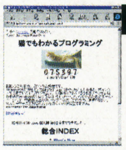


**ぐるぐるりんランド**

http://3x3eyes@pai-yakumo.vip.co.jp/

**ユーリンさん（15歳）**

さまざまなランキング表を用意したホームページ。キミもランキング決定に参加しよう。




**猫でもわかるプログラミング**

http://www.iacnet.or.jp/~yasutaka/c_lang/index.html

**粂井康孝さん（42歳）**

C言語が基礎から勉強できるホームページです。猫でもわかるから誰でもわかる？

## キミのホームページをベーマガで紹介！

*ホームページ・ギャラリーでは，みなさんからのホームページ情報を大募集しています。「ココのホームページがおもしろいよ！」，「僕が作ったホームページを紹介して！」など何でもOK！　また，「こんなホームページはないの？」という質問でもかまいません。内容を教えてくれれば，こちらで探してみます。*

*みなさんからの情報をお待ちしています！*

**■ハガキのあて先**
〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
ホームページ・ギャラリー係
※愛読者カードでの応募も可

**■電子メールの送り先**
bm@jolls.co.jp　※件名にはかならず「ホームページ・ギャラリー係」と入力してください

**◆ハガキ，電子メールの記入項目**
①住所
②氏名（希望する場合はペンネーム）
③年齢
④電話番号または電子メールのアドレス
⑤推薦するホームページのURL（http://～），探してほしいホームページ
⑥推薦文またはPR文（150文字程度）
⑦この記事への質問，感想など

ベーマガ・ホームページ好評テスト稼働中！　URL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/

受験の必須アイテム登場

# 合格ボーイシリーズとは……

■発売元：イマジニア
■対応機種：ゲームボーイ
■容量：2MB

冬も近づき，受験生にとっては勝負の季節がやってきました。この記事を読んでいる人の中にも，電車の中やバスの中で参考書を読んだり，単語帳とにらめっこしている人も多いのでは？　そこで，オススメなのがこの合格ボーイシリーズ。テストで重要な項目をゲーム感覚で暗記できる便利なソフト。ここではその秘密に迫ろう！

## シリーズ作品続々登場！いろいろ選べる11種類!!

合格ボーイシリーズは現在までに11本のシリーズが発売され，英単語，英熟語を中心に漢字，理科，歴史と暗記が重要になる科目で構成されています。シリーズには大きく分けて大学受験，高校受験，Z会シリーズの三つがあり，今後は小学生を対象としたものも予定されているそうです。

さらに，このシリーズには販売店別に2種類のタイプが用意されています。書店売りのものはソフトのみですが，それ以外(玩具店，ファミコンショップなど)では，スペシャルエディションとしてドリルと絵馬がついています（もちろん，ソフトの内容は同じ)。どのソフトもテストにでる順，重要な部分を重点的にカバーしてくれています。

▲ここで紹介しているのは，ソフトのみの書店売りバージョン

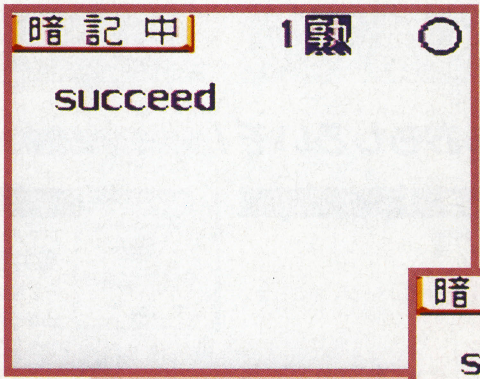
▼玩具店売りバージョンにはソフトのほかドリルとお守りが付いてくるため，パッケージも大きめ

| 対象 | シリーズ名 | タイトル名 | 価格（玩具店） | 価格（書店） |
|---|---|---|---|---|
| 高校生 | 合格ボーイシリーズ① | 英単語ターゲット1900 | 2,980 | 1,990 |
| | 合格ボーイシリーズ② | 日本史ターゲット201 | 2,980 | 1,990 |
| | 合格ボーイシリーズ③ | 英熟語ターゲット1000 | 2,980 | 2,480 |
| 中学生 | 合格ボーイシリーズ④ | 高校入試でる順中学英単語1700 | 2,980 | 2,480 |
| | 合格ボーイシリーズ⑤ | 高校入試でる順中学英熟語350 | 2,980 | 2,480 |
| | 合格ボーイシリーズ⑥ | 高校入試でる順漢字問題の征服 | 2,980 | 2,480 |
| | 合格ボーイシリーズ⑦ | 高校入試歴史年代あんきポイント240 | 2,980 | 2,480 |
| | 合格ボーイシリーズ⑧ | 高校入試理科あんきポイント250 | 2,980 | 2,480 |
| Z会 | Z会合格ボーイシリーズ① | Z会究極の英単語1500 | 2,980 | 2,000 |
| | Z会合格ボーイシリーズ② | Z会究極の英熟語1017 | 2,980 | 2,000 |
| 英検 | 合格ボーイシリーズ⑨ | 英検2級レベルの会話表現333 | 2,980 | 2,000 |

### 昔、英単語帳 今、ゲームボーイ!?

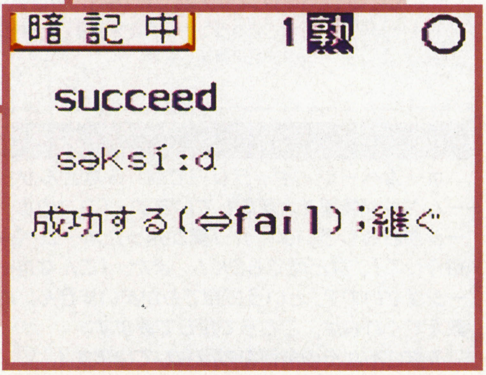
合格ボーイの特徴の一つに，片手で操作ができることがあげられます。このことによって，単語帳を見るような手軽な感覚で，電車の中やバスの中など，ちょっとした移動時間にも勉強ができるのが特徴。見た目にはゲームをやっているように見えるので，ライバルを油断させる効果もあるかもよ（別に油断させる必要はないんだけど……）！

基本的なモードは暗記とテストの二つ。まずは，暗記モードで問題を頭に入れ，テストモードで自己採点して達成度を確認。これでテストはバッチリ！




▲暗記をする場合は，まず単語だけが表示される。ここで，もてる知能のすべてを駆使して，記憶の奥底に引き出し眠っている単語の意味を思い出すのだ。発音まで思い出せれば完璧でしょう（発音記号まで思い出せたらスゴイ）

▼そのあとは，ボタンを押して答えを確認。自分の答えと同じ場合は，十字キーで右上の○×で暗記の状態を記録しておこう。覚えたら○。思い出せなかった場合×にする。これでOK！



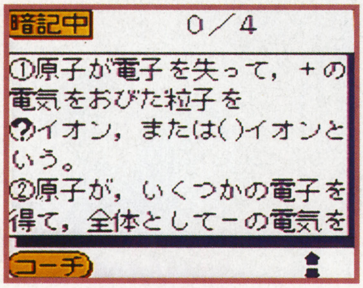

©宮川幸久　1996 © 1996 Imagineer Co.,Ltd.
©菅野祐孝　1996 © 1997 Imagineer Co.,Ltd.

## 継続は力なり!! ○×で暗記が得意に

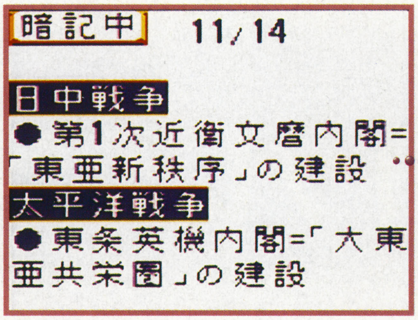
合格ボーイシリーズは何度も続けて，繰り返しやるほどに効果が上がるようになっています。

どのソフトも正解した問題に○印，わからなかった問題に×印をつけることができるのも親切。こうしておけば，間違えてしまった問題だけを集中的に再出題するなど，参考書や単語帳では難しい効率的な学習が可能になっています。これはゲームボーイだけの有効な方法ですね。

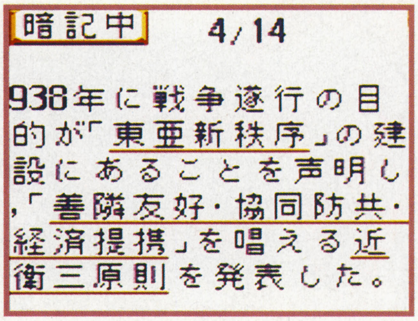
あとは，ソフトの問題全部に○印がつけられるよう，繰り返し勉強あるのみ！ まさに，継続は力なり。がんばれ受験生!!




◀今見ると理科の問題って難しいね。こんな難しい問題だった？




▲歴史の暗記は冒頭にその時代のキーワードが表示される。ここを覚えるのが暗記のカギになる

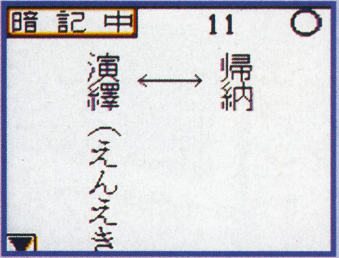


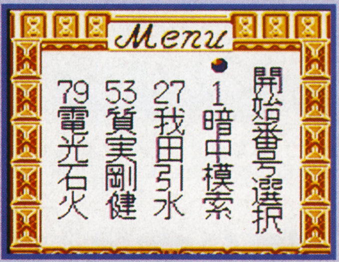

▲その後は穴埋めの要領で暗記する。ボタンを押せば答えが出るのもほかのシリーズと共通だ

## 受験生でない人も…

受験生だけでなく，それ以外の人にもこのソフトはオススメです。学校を卒業してしまった人にはなつかしい内容ばかりなので，学生時代を思い出してプレイするのもなかなか楽しいもの！ ほとんど忘れているかもしれませんが（苦笑）。

合格ボーイシリーズは，パーティーゲームとしても最適！ スーパーゲームボーイに接続し，みんなで集まって遊んでもかなり盛り上がるはず。とくにオススメなのが，漢字の問題。反対語の問題や，四字熟語の読み方当て，意味当てなどは白熱すること間違いナシ！ ぜひ試してほしいです。



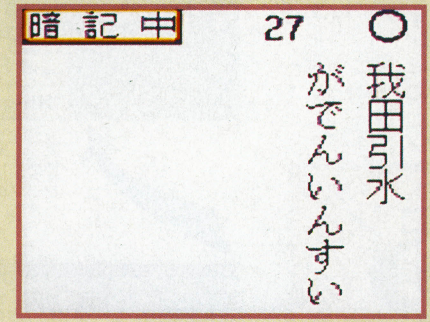




## ここでちょっと頭の体操！こんな問題が出題されるぞ

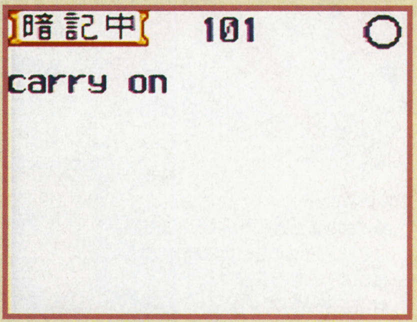
ここではソフトに入っている問題を実際に紹介してみましょう。例題1は漢字の問題。四字熟語の意味を答えるもの。例題2は英熟語。これは和訳を答えてね。例題3，4は穴埋め。歴史と理科の2問を用意。最後は歴史年表の問題。その年に起こった出来事を答えてください。

さて読者のみんなは正しい答がわかったかな。正解は欄外に……といいたいところだけど，自分で調べてくださいね。

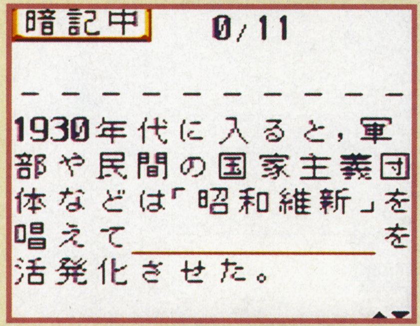
### 例題 1



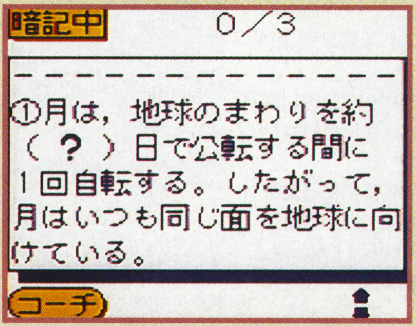

### 例題 2



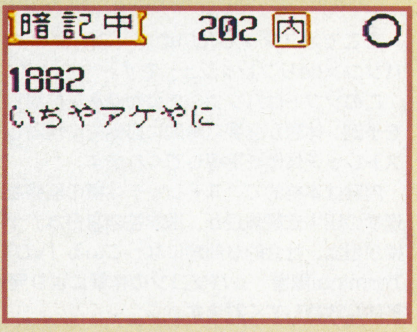

### 例題 3




### 例題 4




### 例題 5

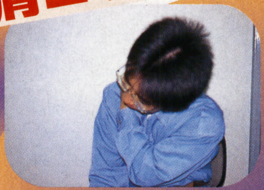



©花本金吾 1997 ©旺文社 1990 ©旺文社 1993

# パソコンでつかれたカラダをリフレッシュ！

「パソコンは楽しい」「パソコンはおもしろい」これは確か。でも，「パソコンはつかれる」残念ながらこれも確かです。その原因は……

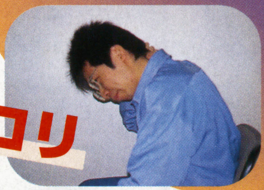
**肩コリ**



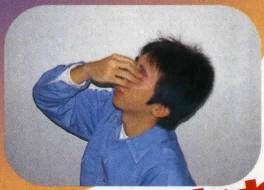
**腰痛**

原因は長時間同じ姿勢を続けることから発生する「肩コリ，腰痛，首のコリ，目のつかれ」といった症状。これが蓄積すると，慢性的な筋肉疲労や視力の低下，さらにはギックリ腰までおこしてしまう可能性があります

**首のコリ**



**目のつかれ**



**そこで**

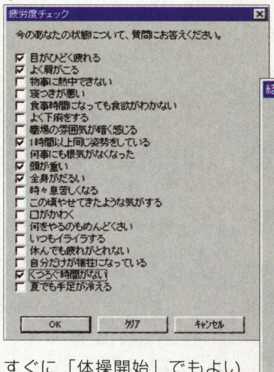
## 『気分爽快!! パソコンdeリフレッシュ』

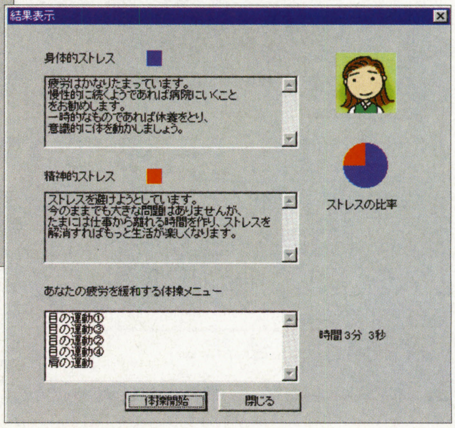
価格5,000円

対応機種：
Windows95が動作するパソコン
必要動作環境：
メモリ32MB以上，サウンド·ボード，4倍速以上のCD-ROMドライブ

問い合わせ先：
株式会社富士通九州システムエンジニアリング　CAD／CAM統括部広域システム部販売課
☎092-852-3128
ホームページ：
http://www.fqs.co.jp/pkg/cad/stretch/stretch.htm

実際に使っている様子を見てもらいましょう。パソコンで作業をはじめてしばらくすると，ディスプレイに「休憩しましょう」のメッセージが表示されます




すぐに「体操開始」でもよいのですが，「疲労度チェック」をすれば，34種類のストレッチ体操の中から，より自分の状態にあった体操をプログラムしてくれます

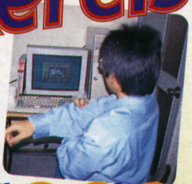
ここでオススメしたいのが，ストレッチ体操ソフト『気分爽快!! パソコンdeリフレッシュ』です。

このソフトはパソコンでの作業量を監視して，ユーザーの疲労状態を予測。休憩が必要な時間に自動的に起動して，疲労状態にあわせたストレッチ体操を指導してくれます。

内容は本格的で，ストレッチ体操の監修を福岡大学体育学部運動生理学の田中宏暁教授が，医学監修を日本赤十字看護大学の竹中文良教授が担当。社会的な問題になっている「VDT障害＝Visiual Display Terminal障害　※パソコンの作業により発生する諸障害」を適切に予防＆改善してくれます。

おもしろ最新グッズ大作戦

# Let's Exercise!



いよいよ体操開始。実写映像と音声で，ストレッチ体操をわかりやすく指導してくれます。体操にかかる時間は3～5分程度。イスに座ったままできる体操ばかりですから，教室や職場でも手軽に実行できます

## エルボープル

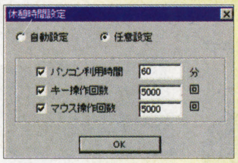
効果：血行促進

## 首の回転運動

効果：肩コリ予防

## 手の屈伸運動

効果：緊張緩和

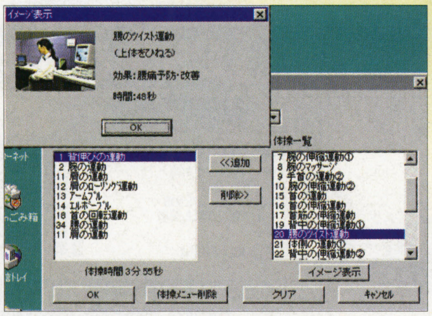


## 腰の運動

効果：リラックス

## 目の運動

効果：目の疲労回復




『気分爽快!! パソコンdeリフレッシュ』には，まだまだたくさんの機能があります。自分で体操の内容をプログラムできる「体操メニュー設定」。休憩メッセージまでの時間を調節できる「休憩時間設定」。体重，血圧，脈拍といったデータを入力して，それらの推移をチェック。さらにプリント・アウトまでできる「健康データ表示」などなど。みなさんもこれらの機能を利用して，健康管理をしてみてはいかがでしょうか？

撮　影：山崎　寛（JOLLS INC.）　モデル：星野　真吾

速報

## 『ジャンボ鶴田のひとりでできる筋力トレーニング』

価格6,800円

対応機種：Windows95が動作するパソコン＆Macintosh ※ハイブリッド版
問い合わせ先：株式会社富士通パソコンシステムズ
☎044-952-4124

富士通グループは，ほかにも健康管理のためのソフトを販売しています。富士通パソコンシステムズの「健康シリーズ」がそれで，'94年に『ツボ・リラクゼーション』を，'95年に『ウエルネスヨーガ』を，'96年には『指圧DE快適オフィス』を発表。そして今年11月1日には最新タイトル『ジャンボ鶴田のひとりでできる筋力トレーニング』が登場しました。

このソフトには，プロレスラーとして有名なジャンボ鶴田が登場！　器具を使用しない，安全で効果的なエクササイズ（筋力トレーニング）56種類を，写真，動画，音声などを使ってわかりやすく解説しています。

スッキリ！ リフレッシュ!!

## Present

紹介した『気分爽快!! パソコンdeリフレッシュ』を，5名様にプレゼントします。希望されるかたはハガキに郵便番号，住所，氏名（ふりがな），年齢，学年または職業，現在使用しているパソコン，周辺機器，「おもしろ最新グッズ大作戦」でとりあげてもらいたいグッズを記入して，下記の宛先まで応募してください。

〒141　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
『パソコンdeリフレッシュ』プレゼント係

メディアバレー　メディアバレー　メディアバレー　メディアバレー

MEDIA VALLEY

# メディアバレー 得 通販

ご注文は（通話無料）

お問い合わせ/お電話・FAXでのご注文の際は必ず係員に次のことをお伝え下さい。

①問い合わせコード 1408 ②電話番号 ③お名前 ④ご住所 ⑤購入希望商品のカタログNo ⑥注文番号 ⑦数量 ⑧お支払い方法

フリーダイアル 0120-6789-33

24時間受付開始　通常受付 AM10:00▶PM8:00　自動受付 PM8:00▶翌朝AM10:00

インターネット通販ページ強化!!　ホームページアドレス　http://www.mediavalley.co.jp

---

**カタログ No.01　HITACHI**　イチ押し

FLORA Prius
PR-TF4P-17

MMX®テクノロジ Pentium®プロセッサ 166MHz

ATX規格、USB、SD-RAM使用
DIMMなどの最新スペック規格を採用
使ってわかるWサポート

- メモリ：32MB（シンクロナスDRAM）
- HDD：3.2GB（E-IDE）
- PDドライブ
- モデム：33.6Kbps FAX14.4Kbps
- 17インチ、ステレオスピーカ内蔵
- Word95/Excel95
- たちまち翻訳
- TIME COMMANDO（同梱）

注文番号 8713162　通販特価 **218,000円**

---

**カタログ No.02　FUJITSU**

FMV-DESK POWER SⅢ165
FMVS31653

MMX®テクノロジ Pentium®プロセッサ 166MHz

快適に使いこなせる多彩なソフト満載
パソコンの楽しさが、さらに広がるデスクパワー

- メモリ：32MB
- HDD：2.6GB
- 最大16倍速CD-ROM
- モデム：33.6Kbps FAXモデム
- 15インチ
- 広辞苑 第四版 CD-ROMマルチメディア版
- てきぱき家計簿Windowsマム/95
- GAMEPACK Special（20種）

注文番号 8713307　㊝318,000円を 通販特価 **192,800円**

---

**カタログ No.03　COMPAQ**

ARMADA 1530D
304900-294

MMX®テクノロジ Pentium®プロセッサ 133MHz

基本性能搭載のビジネススタンダード

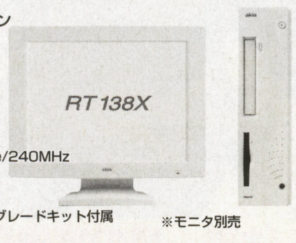
- メモリ：16MB　EDO DRAM
- HDD：1.4GB
- 12.1インチ　DSTNカラー液晶
- 10倍速CD-ROM
- ステレオスピーカ内蔵/内蔵マイクロフォン
- 内蔵型ACアダプタ
- プログラマーブルキー

注文番号 8714409　㊝305,000円を 通販特価 **218,000円**

---

**カタログ No.04　akia**　イチ押し

Micro Book Power
PB324SC48*
アキアのマックOSマシン



- CPU：Power Pc 603e/240MHz
- メモリ：48MB
- HDD：2GB
- 8倍速CD-ROM
- Mac OS 7.6to8アップグレードキット付属
- キーボード、マウス付

※モニタ別売

注文番号 8713062　通販特価 **112,000円**

---

**カタログ No.05　FUJITSU**

FMV-DESK POWER SⅢ167
FMVS31673

MMX®テクノロジ Pentium®プロセッサ 166MHz

大画面17型ディスプレイのスタンダードモデル

- メモリ：32MB
- HDD：2.6GB
- 最大16倍速CD-ROM
- モデム：33.6Kbps（DSVD対応）
- 17インチ
- 翻訳サーフィン V3.0 GAMEPACK Special（20種）
- 親切マニュアルが充実

Word97 Excel97 Outlook97

注文番号 8713321　㊝363,000円を 通販特価 **223,800円**

---

**カタログ No.06　NEC**

La Vie NX
PC LV 13 CWDDAF1

MMX®テクノロジ Pentium®プロセッサ 133MHz

ステレオスピーカー内蔵
低音をリアルに再現する
ウーハーを標準装備

NEW

- メモリ：32MB
- HDD：2.1GB
- 12インチハイレスポンスDSTN
- 20倍速CD-ROM
- モデム：56Kbps
- Word 97,Excel 97,Outlook 97
- 筆ぐるめ・駅すぱあと

注文番号 8714078　㊝378,000円を 通販特価 **290,000円**

---

**カタログ No.07　EPSON**

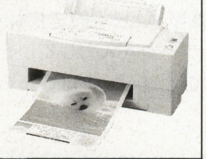
インクジェットプリンタ
PM-700C
驚異の写真高画質
4種類の「カラリオソフト」CD-ROM標準添付

注文番号 8733094　㊝59,800円を 通販特価 **38,500円**

---

**カタログ No.08　Canon**　メディアバレーの超お勧め

フルカラーインクジェットプリンタ
BJC-620JW
プロユースに対応する
リアル720dpi

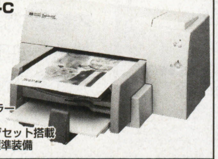


注文番号 8733585　㊝69,800円を 通販特価 **26,800円**

---

**カタログ No.09　HEWLETT PACKARD**

インクジェットプリンタ
DeskJet 694c
C4608AABJ
Photo RET技術ならではの驚異のフォトクオリティ



- 顔料系黒インク採用（800×600dpi）
- 補正・調整おまかせのカラースマートドライバ
- 6色フォト・カートリッジセット搭載
- Adobe Photo Deluxe標準装備

注文番号 8733151　㊝29,800円を 通販特価 **19,800円**

---

**カタログ No.10　クレオ**

筆まめ Ver.8
新郵便番号制度に完全対応
付属フォント70書体
年賀状はもちろん、16分割
写真ツールや名刺作成も簡単

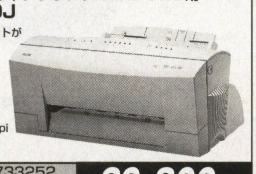
Win95 CD-ROM

注文番号 5571367　㊝7,800円を 通販特価　製品版 **5,100円**
注文番号 5571368　㊝3,980円を 通販特価　アップグレードキット **3,580円**

---

**カタログ No.11　ALPS**

フルカラースキャナプリンタ WINDOWS用
MD-4000J
画像取込みとプリントが1台で楽しめる



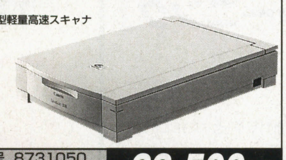
- カラー600dpi
- モノクロ1200dpi
- スキャナ600dpi

注文番号 8733252　㊝89,800円を 通販特価 **39,800円**

---

**カタログ No.12　Canon**

CanoScan300
CS300
300dpi超小型軽量高速スキャナ



注文番号 8731050　㊝49,800円を 通販特価 **22,500円**

---

**カタログ No.13　HEWLETT PACKARD**

フルカラースキャナ
ScanJet 5P
C5117AABJ
ボタンを押すだけの超簡単スキャニング

- カラー：グレースケール
- 300×600dpi（補完により1200dpi）
- 豊富なハンドルソフト群
- DOS/V用

注文番号 8731093　㊝59,800円を 通販特価 **36,800円**

---

**カタログ No.14　Microsoft**

サイドワインダー
Force Feedback PRO

NEW

遂に登場！！
サイドワインダーF・F・PRO
ゲームの衝撃を実際に感じられる体感ジョイスティック
対応ソフト：
インターステート79（アクティビジョン）
Gポリス（ゲームバンク）
その他ぞくぞく登場

Win95 CD-ROM

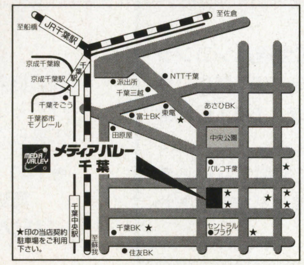
注文番号 8752204　通販特価 **14,240円**

---

## メディアバレー千葉

県下最大の売場面積！
デジタルマルチメディアショップ

〒260 千葉県千葉市中央区中央3-2-9
TEL.043-224-9700
営業時間 10:00〜20:00



★印の当店契約駐車場をご利用下さい。

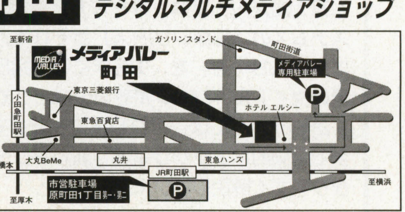
当店契約駐車場をご利用下さい　※3,000円(税別)以上お買い上げの方、90分無料

## メディアバレー町田

日本最大級の売場面積！
デジタルマルチメディアショップ

〒194 東京都町田市原町田3-2-8
TEL.0427-21-2021
営業時間 10:00〜20:00

当店専用駐車場をご利用下さい
※3,000円(税別)以上お買い上げの方、90分無料



FAXによるご注文は **043-223-6809** 24時間受付

商品についてのお問い合わせは **043-224-2700**

通常受付が混雑時には（自動受付） **03-5972-6793** 24時間受付

最新価格や在庫、また広告掲載以外の商品についてのお問い合わせを承ります。

ニフティーサーブ オンラインショップ GO MVOSでアクセス

**◆お支払い方法は**

**1.代金着払い**
商品到着時点で配送業者にお支払いください。（在庫品に限る）商品配送後のお客様の事情によるキャンセルは、お受けできませんので、予めご了承ください。

**2.銀行振込**（ご入金確認後の配送となります）
振込口座　三和銀行　東京営業部（普）1691502
（口座名）メディアバレー ※振込手数料は別途ご負担ください。

**3.クレジットカード**
カードの種類・カード番号・有効期限・ご希望のお支払い回数をお伝えください。
OMC JCB VISA MasterCard NICOS ●その他各種カード取扱い

**◆商品のお届けは**（一部地域を除く）

●在庫商品のお届けは、ご注文後(またはご入金確認後)2~4日を目安にお待ちください。(一部地域を除く) ●在庫切れの商品は、入荷次第のお届けになります。 ●お支払いが銀行振込の場合には、入金確認後のお届けになります。 ●配達日の指定も承りますので、ご確認の上お申し込みください。●配送料金は、お客様のご負担になります。1個口について**大型1,000円、小型700円**(税別) なお、沖縄、離島など一部地域と特別にサイズの大きい商品は、別途承ります。また、代金引換の場合は手数料30,000円未満400円、30,000円以上800円(税別)を加算させて頂きます。

## 世界のトップメーカーが一堂に集結！通信販売もメディアバレー。サポート体制は万全。通販でお得に買って、安心も手に入れよう。

### カタログ No.15 OLYMPUS

メディアバレーの超お勧め

**C-410L**
VGAクラス超高画質デジタル

- 総画素数35万画素 CCD
- 光学実像式ファインダー搭載
- 1.8インチカラー液晶モニタ搭載(TFT液晶)
- オートフォーカス
- 多機能　フラッシュ内蔵

注文番号 8731175
㊛74,800円を 通販特価 **29,800円**

### カタログ No.16 EPSON

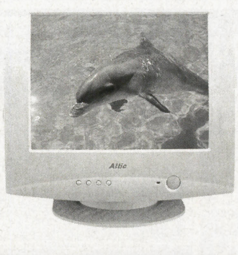
**New カラリオ・フォト CP-500**
買ったその日からデジタルフォトライフが楽しめるオールインワンパッケージ

- 81万画素CCD
- 2インチTFTカラーLCD（11万画素）
- デジタルズーム機能
- パノラマ機能
- 9分割マルチ連写機能
- すぐ楽しめるCD-ROMソフト

注文番号 8731266
㊛89,800円を 通販特価 **69,800円**

### カタログ No.17 ART MEDIA

**15インチモニタ MM-1511A**
1280×1024ドット
30KHz~69KHz

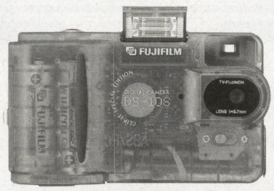


注文番号 8721097
㊛49,800円を 通販特価 **29,800円**

### カタログ No.18 FUJIFILM

**DS-10 スケルトンモデル**
スタイリッシュなスケルトン・モデル新登場！

この世に限定3000台



- 光学ファインダー搭載
- 正方画素・原色CCD（35万画素）
- TV-フジノンレンズ
- ストロボ内蔵

注文番号 8731299
通販特価 **34,800円**

### カタログ No.19 Kodak

**デジタルカメラ DC 210 ZOOM**
感動画質！
新世代デジタルカメラ誕生！

NEW

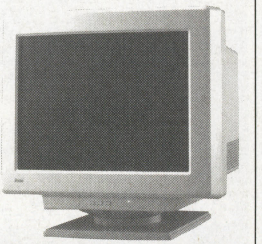
- 総画素数109万画素
- 1.8インチTFT液晶モニタ
- 29mm広角レンズ採用、2倍ズーム
- ビデオ出力端子装備
- フラッシュ（自動・ON・OFF切替可能）
- 4MBピクチャーカード付属

注文番号 8731154
㊛81,800円を 通販特価 **64,800円**

### カタログ No.20 iiyama

メディアバレーの超お勧め

**21インチ ダイヤモンドトロン ディスプレイ MT-8521E**
1600×1200モードを楽々サポート



- 水平24.8~94.0KHz
- 垂直50~160Hz
- AGピッチ 0.30mm
- W493×H490×D490mm

注文番号 8721077
㊛178,000円を 通販特価 **109,800円**

### カタログ No.21 アスキーサムシンググッド

**筆王 Ver2.0**
7桁郵便番号にも自動変換
カスタマーバーコード対応
Win95 CD-ROM

NEW

注文番号 8751024
㊛7,800円を 通販特価 製品版 **5,980円**
注文番号 8751021
㊛4,500円を 通販特価 乗換版 **3,780円**

### カタログ No.22 Microsoft

**Family Package**
きれいで楽しい年賀状づくりや住所録管理が簡単にできるはがき作成ソフト
Win95 CD-ROM

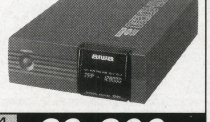
NEW

注文番号 8751305
通販特価 **9,600円**

### カタログ No.23 aiwa

メディアバレーの超お勧め

**DSU内蔵ISDN ターミナルアダプタ TM-AD1280**
タテでもヨコでも自由自在、回転式液晶ディスプレイ搭載



- 同期128Kbps
- 非同期38.4Kbpsの高速通信
- 停電時にも安心のバックアップ付
- BOD(BACP)機能搭載
- 電話機からの設定が可能
- フラッシュROMを搭載

注文番号 8736504
㊛47,800円を 通販特価 **29,800円**

### カタログ No.24 IBM

**Portable CD-ROM Drive CD-20X**
携帯性に優れた高性能
20倍速（最大）
CD-ROMドライブ

- 付属のIDE PCカードでノートブックPCと簡単接続

注文番号 8732833
㊛49,800円を 通販特価 **34,800円**

### カタログ No.25 イマジニア

**インターナショナル・ラリー・チャンピオンシップ**
前作「RAC Rally」に国産車3台をくわえた9台で世界15カ国のコースに挑む。究極のラリーゲームついに登場！
Win95 CD-ROM

NEW

注文番号 5581854
㊛9,800円を 通販特価 **6,860円**

### カタログ No.26 マイクロマウス

**スターウォーズ・ジェダイナイト**
「成長システム」を導入したドゥーム系アクションゲームの話題作。
ネットワーク対戦も実現！！
Win95 CD-ROM

NEW

注文番号 5583832
㊛10,800円を 通販特価 **7,870円**

## 画期的なサポート体制が誕生！お買い上げ時に同時加入

商品代金の3%で5年間の保証 +ワランティーをゲット！

**5年間保証** 【ベストサポート】

- お買上げ日よりメーカー保証を最長5年間まで延長
- 下取り前提の場合は修理費相当額の商品交換券発行
- 破損・火災・盗難時もワイドに保証
- 申込み手続きは簡単

**故障かな？と思ったときも安心** 【ハードウェアサポート】
■クイック修理システム

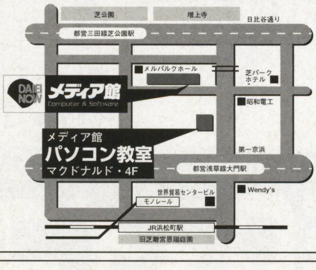
**セットアップや使い方で困っても** 【ユースウェアサポート】

## 浜松町店 DAIEI NOW メディア館 Computer & Software

**姉妹店ダイエーナウ メディア館も浜松町で営業中!!**

〒105　東京都港区芝公園2-4-1
TEL.03-3438-7151

| 営業時間 | |
|---|---|
| 平　日 | 11：00~21：00 |
| 土・日・祝 | 11：00~19：00 |




## アフターサービスについてのご案内

**A）初期不良（着荷時不良）交換について**
お買上げ日から2週間以内の故障・不良については、新品と交換いたします。但し、以下の事項を満たす場合は対象外となりますので、ご注意ください。
1.お客様の不注意による故障・破損。
2.お買上げ時の梱包・箱・保証書・付属品が揃っていない。
3.お買上げ時のレシート・領収書をご提示いただけない。
尚、特価限定品については、無償修理扱いとなりますので予めご了承ください。

**B）返品・交換ができない場合**
下記に該当するお客様のご都合による返品・交換はお断りいたします。
1.初期不良・着荷時不良以外で、一度開封された商品、またはご使用になられた商品。
2.お客様のもとで、キズや破損が生じた場合。
3.不良品以外のソフトウェアやCD-ROMの開封品。

**C）お願い**
梱包、発送には細心の注意を払っておりますが万一、ご注文品と異なる場合は商品到着日にご一報下さい。また、ソフトウェアCD-ROMの商品をよくご確認の上、ご開封願います。
●お客様のご都合による返品交換は、8日以内にご相談下さい。（配送料はお客様負担とさせていただきます。）

株式会社　ダイエー・メディア・ソリューションズ
〒104 東京都中央区銀座6-2-1 銀座OMCビル9F

# パソコン専門店のテレフォンショッピング
# WAVE EYE ウェーブ・アイ

★全国配送OK
★指定日配送OK
★学生クレジットOK（20才以上）
★お見積り無料

●お見積りは
TEL.0466-44-0488 FAX.0466-44-0099
e-mail hamasho@mars.dtinet.or.jp

## お支払い方法いろいろ

現金一括なら
★代金引換え
★銀行振込［横浜銀行湘南台支店 当座0000467 株式会社ウェーブアイ］
★現金書留［〒252 神奈川県藤沢市湘南台1-11-6 ウェーブ・アイ通信販売課行］

クレジットなら
★最長84回のらくらくお支払い
★6ヶ月後かららくらくスタート（ご希望の方のみ）
★ボーナスのみのお支払いもOK

商品注文専用ダイヤル **0120-009898**
受付時間／午前10:00～夜8:00まで

商品注文ホームページアドレス http://www.waveeye.co.jp/

はがき・FAXでのご注文は

注文書
1.お名前
2.住所
3.電話番号
4.年齢
5.職業
6.保護者名（未成年者の方）
7.商品名
8.支払方法（現金一括・クレジット）
9.雑誌名
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

ハガキ送付先 〒252
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
ウェーブ・アイ通信販売課 行
FAX送付先
0466-44-0099

★プランの組替自由！単品での販売も致しております。商品もお気軽にお問い合わせください。

## NEC PC98-NXシリーズ新登場

### プラン1201 PC-VS16CS5 CA1
PC-VS16CS5CA1（MMX166、32MB、2GB、15"CRT、20xCD）……268,000円
BJC-430J（Canonカラー-BJプリンタ）……49,800円
プリンタケーブル……3,000円
IS-22（BJC-430J用スキャナカートリッジ）……12,800円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計333,600円→ ウェーブ・アイ特価

| | |
|---|---|
| 9,500円 ×24回 | ボーナス15,000円× 4回 |
| 6,600円 ×36回 | ボーナス10,000円× 6回 |
| 6,500円 ×48回 | ボーナスなし |

### プラン1202 PC-VS20CS7CA1
PC-VS20CS7CA1（MMX200、32MB、2GB、17"CRT、20xCD）……338,000円
MJ-830C（EPSONカラーMJプリンタ）……39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計380,800円→ ウェーブ・アイ特価

| | |
|---|---|
| 9,700円 ×24回 | ボーナス25,000円× 4回 |
| 7,100円 ×36回 | ボーナス15,000円× 6回 |
| 5,800円 ×48回 | ボーナス10,000円× 8回 |

### プラン1203 PC-VS26DS7CA1
PC-VS26DS7CA1（P2-266、32MB、3GB、17"CRT、24xCD）……418,000円
PM-700C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計480,800円→ ウェーブ・アイ特価

| | |
|---|---|
| 9,600円 ×36回 | ボーナス15,000円× 6回 |
| 7,800円 ×48回 | ボーナス10,000円× 8回 |
| 7,900円 ×60回 | ボーナスなし |

### プラン1204 PC-VS26DM7CA1
PC-VS26DM7CA1（P2-266、32MB、4GB、17"CRT、24xCD）……448,000円
PM-700C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計510,800円→ ウェーブ・アイ特価

| | |
|---|---|
| 8,700円 ×36回 | ボーナス25,000円× 6回 |
| 7,500円 ×48回 | ボーナス15,000円× 8回 |
| 6,700円 ×60回 | ボーナス10,000円×10回 |

### プラン1205 PC-VS30DM7CB1
PC-VS30DM7CB1（P2-300、32MB、4GB、17"CRT、CD-R）……530,000円
BJC-700J（Canonカラーフォト BJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計592,800円→ ウェーブ・アイ特価

| | |
|---|---|
| 9,400円 ×36回 | ボーナス35,000円× 6回 |
| 8,600円 ×48回 | ボーナス20,000円× 8回 |
| 7,400円 ×60回 | ボーナス15,000円×10回 |

### プラン1206 PC-AL20CTSAAF1
PC-AL20CTSAAF1（MMX200、32MB、12.1"TFT）……530,000円
BJC-80V（Canonカラー-BJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計587,800円→ ウェーブ・アイ特価

| | |
|---|---|
| 8,800円 ×36回 | ボーナス35,000円× 6回 |
| 8,100円 ×48回 | ボーナス20,000円× 8回 |
| 7,000円 ×60回 | ボーナス15,000円×10回 |

### プラン1207 PC-LV13CWDCAF1
PC-LV13CWDCAF1（MMX133、32MB、12.1"Hi-DSTN）……368,000円
MJ-830C（EPSONカラーMJプリンタ）……39,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計410,800円→ ウェーブ・アイ特価

| | |
|---|---|
| 9,800円 ×24回 | ボーナス30,000円× 4回 |
| 6,900円 ×36回 | ボーナス20,000円× 6回 |
| 5,500円 ×48回 | ボーナス15,000円× 8回 |

### プラン1208 PC-LV16CWSCAF1
PC-LV16CWSCAF1（MMX166、32MB、12.1"TFT）……498,000円
PM-700C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計560,800円→ ウェーブ・アイ特価

| | |
|---|---|
| 9,700円 ×36回 | ボーナス25,000円× 6回 |
| 8,400円 ×48回 | ボーナス15,000円× 8回 |
| 7,400円 ×60回 | ボーナス10,000円×10回 |

### プラン1209 PC-VP16CWXAA1
PC-VP16CWXAA1(MMX166、32MB、13.3"TFT)……520,000円
PM-700C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計582,800円→ ウェーブ・アイ特価

| | |
|---|---|
| 9,600円 ×36回 | ボーナス30,000円× 6回 |
| 8,100円 ×48回 | ボーナス20,000円× 8回 |
| 7,900円 ×60回 | ボーナス10,000円×10回 |

### プラン1210 PC-VP23CWXAA1
PC-VP23CWXAA1（MMX233、32MB、13.3"TFT）……700,000円
BJC-700J（Canonカラーフォト BJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計762,800円→ ウェーブ・アイ特価

| | |
|---|---|
| 9,400円 ×48回 | ボーナス35,000円× 8回 |
| 8,500円 ×60回 | ボーナス25,000円×10回 |
| 7,700円 ×72回 | ボーナス20,000円×12回 |

## 98セレブ

### プラン1211 PC-9821C200/CmodelS1
PC-9821C200/CmodelS1（MMX200、32MB、3GBHD、TVキャプチャ、336モデム、17インチディスプレイ＋アンプ内蔵スピーカセット）……498,000円
PC-SW700(BK)（スーパーウーファ・システム）15,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計513,000円→ ウェーブ・アイ特価

| | |
|---|---|
| 6,900円 ×24回 | ボーナス25,000円× 4回 |
| 4,300円 ×36回 | ボーナス20,000円× 6回 |
| 4,300円 ×48回 | ボーナス10,000円× 8回 |

### プラン1212 PC-9821C233/V
PC-9821C233/V（MMX233、32MB、4GBHD、DVD、TVキャプチャ、336モデム）……498,000円
PC-DH32W1（32インチBS内蔵ワイドディスプレイTV）……380,000円
PC-SW700(BK)（スーパーウーファ・システム）15,000円
PC-TS32W（TVスタンド）……30,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計923,000円→ ウェーブ・アイ特価

| | |
|---|---|
| 9,600円 ×48回 | ボーナス30,000円× 8回 |
| 8,000円 ×60回 | ボーナス25,000円×10回 |
| 7,200円 ×72回 | ボーナス20,000円×12回 |

## バイオ

### プラン1213 VAIO
PCV-T700MR（P2-266、32MB、4.3GB、17"CRT、CD-R）
PM-700C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

| | |
|---|---|
| 7,900円 ×48回 | ボーナス35,000円× 8回 |
| 7,300円 ×60回 | ボーナス25,000円×10回 |
| 7,400円 ×72回 | ボーナス15,000円×12回 |

### プラン1214 VAIO
PCG-713（MMX150、32MB、2.1GB、12.1"TFT、14.5xCD）
BJC-80V（Canonカラー-BJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

| | |
|---|---|
| 7,500円 ×36回 | ボーナス20,000円× 6回 |
| 6,000円 ×48回 | ボーナス15,000円× 8回 |
| 5,400円 ×60回 | ボーナス10,000円×10回 |

### プラン1215 VAIO
PCG-719（MMX233、32MB、2.1GB、12.1"TFT、14.5xCD）
BJC-700J（Canonカラーフォト BJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

| | |
|---|---|
| 9,800円 ×48回 | ボーナス25,000円× 8回 |
| 8,300円 ×60回 | ボーナス20,000円×10回 |
| 6,800円 ×72回 | ボーナス20,000円×12回 |

### プラン1247 VAIO
PCG-505(MMX133、32MB、10.4"TFT、薄さ23.9mm、軽さ1.35kg、四面マグネシウムボディ)
予約受付中
クレジットはお問い合わせください。

## IBM

### プラン1216 Aptiva T8B
Aptiva T8B(MMX166、32MB、3.1GBHD、16xCD、336モデム、15"CRT)
MJ-830CS（EPSONカラーインクジェットプリンタ）……44,000円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

| | |
|---|---|
| 8,800円 ×24回 | ボーナス22,000円× 4回 |
| 5,000円 ×36回 | ボーナス22,000円× 6回 |
| 5,000円 ×48回 | ボーナスなし |

### プラン1217 Aptiva T9E
Aptiva T9E(MMX200、32MB、4.2GBHD、16xCD、336モデム、17"CRT)
PM-700C（EPSONカラーフォトマッハプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

| | |
|---|---|
| 7,200円 ×36回 | ボーナス25,000円× 6回 |
| 7,200円 ×48回 | ボーナス10,000円× 8回 |
| 4,100円 ×60回 | ボーナス20,000円×10回 |

### プラン1218 Think Pad
560E-40J（MMX166、48MB、2.1GB、12.1"TFT）
BJC-80V（Canonカラー-BJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

| | |
|---|---|
| 9,000円 ×36回 | ボーナス25,000円× 6回 |
| 8,600円 ×48回 | ボーナス10,000円× 8回 |
| 5,200円 ×60回 | ボーナス20,000円×10回 |

### プラン1219 Think Pad
535-36J（MMX150、40MB、1.6GB、10.4"TFT）
BJC-80V（Canonカラー-BJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

| | |
|---|---|
| 6,300円 ×36回 | ボーナス25,000円× 6回 |
| 6,600円 ×48回 | ボーナス10,000円× 8回 |
| 3,500円 ×60回 | ボーナス20,000円×10回 |

## 東芝

### プラン1121 BREZZA
PV1010JAD（P200、32MB、3GB、17"CRT、DVD）
BJC-430J（Canonカラー-BJプリンタ）……49,800円
プリンタケーブル……3,000円
IS-22（BJC-430J用スキャナカートリッジ）……12,800円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

| | |
|---|---|
| 8,300円 ×24回 | ボーナス20,000円× 4回 |
| 5,600円 ×36回 | ボーナス15,000円× 6回 |
| 4,700円 ×48回 | ボーナス10,000円× 8回 |

### プラン1222 INFINIA
PV1020JA（MMX200、32MB、3GB、17"CRT、12xCD）
PM-700C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

| | |
|---|---|
| 9,500円 ×24回 | ボーナス25,000円× 4回 |
| 6,900円 ×36回 | ボーナス15,000円× 6回 |
| 5,700円 ×48回 | ボーナス10,000円× 8回 |

### プラン1224 SatellitePro440
PA1241SA（MMX133、32MB、1.4GB、12.1"Hi-DSTN、10xCD）……398,000円
BJC-455J（Canonカラー-A3BJプリンタ）……79,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計480,800円→ ウェーブ・アイ特価

| | |
|---|---|
| 8,700円 ×24回 | ボーナス25,000円× 4回 |
| 5,500円 ×36回 | ボーナス20,000円× 6回 |
| 5,300円 ×48回 | ボーナス10,000円× 8回 |

### プラン1225 PORTEGE300
PA1127C9（MMX133、32MB、1.6GB、10.4"ワイドTFT）……458,000円
BJC-80V（Canonカラー-BJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計515,800円→ ウェーブ・アイ特価

| | |
|---|---|
| 8,100円 ×36回 | ボーナス25,000円× 6回 |
| 7,100円 ×48回 | ボーナス15,000円× 8回 |
| 6,300円 ×60回 | ボーナス10,000円×10回 |

## レッツノート

### プラン1220 Let's note
AL-N2T516J5(MMX166X)……428,000円
BJC-80V（Canonカラー-BJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計485,800円→ ウェーブ・アイ特価

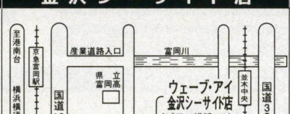
| | |
|---|---|
| 7,200円 ×36回 | ボーナス25,000円× 6回 |
| 5,600円 ×48回 | ボーナス20,000円× 8回 |
| 4,900円 ×60回 | ボーナス15,000円×10回 |

## 東京地区

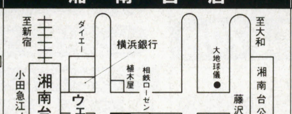
### 秋葉原店

TEL.03-5296-2433 千代田区外神田3-8-17渡辺ビル

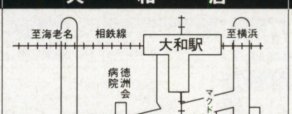
## 神奈川地区

### 金沢シーサイド店


TEL.045-786-9995 横浜市金沢区並木2-13-7ピアレ横浜3F

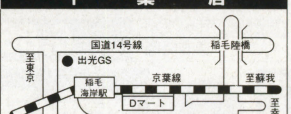
### 湘南台店


TEL.0466-43-1771 藤沢市湘南台1-10-1

### 大和店


TEL.0462-63-9898 大和市中央5-6-29

## 千葉地区

### 千葉店


TEL.043-279-7118 千葉市美浜区高洲3-14-2

# ウェーブ・アイはNECマイコンプラザ・

商品注文専用ダイヤル **0120-009898**
受付時間/午前10:00～夜8:00まで

商品注文ホームページアドレス **http://www.waveeye.co.jp/**

はがき・FAXでのご注文は

**注文書**
1.お名前
2.住所
3.電話番号
4.年齢
5.職業
6.保護者名（未成年者の方）
7.商品名
8.支払方法（現金一括・クレジット）
9.雑誌名
★クレジットの場合
月々　円×　回
ボーナス　円×　回

ハガキ送付先
〒252
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
ウェーブ・アイ通信販売課 行
FAX送付先
0466-44-0099

★プランの組替自由！単品での販売も致しております。商品もお気軽にお問い合わせください。

## 新型 富士通

### プラン1226 DESKPOWER SⅢ165
FMVS31651（MMX166、32MB、2.6GBHD、336モデム、15"CRT）……313,000円
BJC-430J（カラーBJプリンタ）……49,800円
プリンタケーブル……3,000円
IS-22(スキャナーカートリッジ)……12,800円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計378,600円→ **ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| **6,700円** ×24回 | ボーナス25,000円× 4回 |
| **3,400円** ×36回 | ボーナス25,000円× 6回 |
| **5,900円** ×48回 | ボーナスなし |

### プラン1227 DESKPOWER SⅢ167
FMVS31671（MMX166、32MB、2.6GBHD、336モデム、17"CRT）……358,000円
PM-700C（EPSONカラーフォトマッハプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計420,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| **8,000円** ×24回 | ボーナス25,000円× 4回 |
| **4,300円** ×36回 | ボーナス25,000円× 6回 |
| **6,600円** ×48回 | ボーナスなし |

### プラン1228 DESKPOWER SⅢ20
FMVS3201（MMX200、32MB、3.2GBHD、336モデム、17"CRT）……398,000円
BJC-430J（Canonカラー-BJプリンタ）……49,800円
プリンタケーブル……3,000円
IS-22(スキャナーカートリッジ)……12,800円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計463,600円→ **ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| **5,300円** ×36回 | ボーナス25,000円× 6回 |
| **4,900円** ×48回 | ボーナス15,000円× 8回 |
| **4,500円** ×60回 | ボーナス10,000円×10回 |

### プラン1229 DESKPOWER SⅢ23
FMVS3231（PⅡ233、32MB、3.2GBHD、336モデム、17"CRT、CD-R）……523,000円
PM-700C（EPSONカラーフォトマッハプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計585,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| **7,600円** ×36回 | ボーナス25,000円× 6回 |
| **6,700円** ×48回 | ボーナス15,000円× 8回 |
| **6,000円** ×60回 | ボーナス10,000円×10回 |

### プラン1230 DESKPOWER TⅢ20
FMVT3201（MMX200、32MB、3.2GBHD、336モデム、17"CRT）……448,000円
PM-700C（EPSONカラーフォトマッハプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計510,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| **6,700円** ×36回 | ボーナス25,000円× 6回 |
| **6,000円** ×48回 | ボーナス15,000円× 8回 |
| **5,400円** ×60回 | ボーナス10,000円×10回 |

### プラン1231 BIBLO NU13D
FMVNU13D1……338,000円
PC-PR101/J80L(小型カラーインクジェットプリンタ)……27,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
定価合計368,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| **6,800円** ×24回 | ボーナス20,000円× 4回 |
| **4,500円** ×36回 | ボーナス15,000円× 6回 |
| **5,500円** ×48回 | ボーナスなし |

### プラン1232 BIBLO NU13
FMVNU131（P133、32MB、1.3GBHD、336モデム、11.3"TFT）……398,000円
BJC-80V（超小型カラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計455,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| **9,700円** ×24回 | ボーナス25,000円× 4回 |
| **6,300円** ×36回 | ボーナス20,000円× 6回 |
| **7,500円** ×48回 | ボーナスなし |

### プラン1233 BIBLO NU15
FMVNU151（MMX150、32MB、1.6GBHD、336モデム、12.1"TFT）……498,000円
BJC-80V（超小型カラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計555,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| **8,300円** ×36回 | ボーナス20,000円× 6回 |
| **7,400円** ×48回 | ボーナス10,000円× 8回 |
| **5,900円** ×60回 | ボーナス10,000円×10回 |

### プラン1234 BIBLO NP13
FMVNP131（MMX133、32MB、1.6GBHD、336モデム、12.1"TFT）……488,000円
BJC-430J（Canonカラー-BJプリンタ）……49,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計540,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| **8,500円** ×36回 | ボーナス20,000円× 6回 |
| **7,600円** ×48回 | ボーナス10,000円× 8回 |
| **6,100円** ×60回 | ボーナス10,000円×10回 |

### プラン1235 BIBLO NC13D
FMVNC13D（P133、16MB、1GBHD、336モデム、7.2"DSTN、アプリなし）……248,000円
BJC-80V（超小型カラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計305,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| **6,300円** ×24回 | ボーナス20,000円× 4回 |
| **4,200円** ×36回 | ボーナス15,000円× 6回 |
| **5,200円** ×60回 | ボーナスなし |

## キヤノン

### プラン1236 INNOVA NOTE 新型DSTN モデル
INNOVA NOTE新型DSTNモデル
BJC-80V（Canonカラー-BJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| **9,700円** ×24回 | ボーナス25,000円× 4回 |
| **7,100円** ×36回 | ボーナス15,000円× 6回 |
| **5,800円** ×48回 | ボーナス10,000円× 8回 |

### プラン1237 INNOVA NOTE 新型TFTモデル
INNOVA NOTE新型TFT モデル
BJC-80V（Canonカラー-BJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| **7,900円** ×36回 | ボーナス20,000円× 6回 |
| **6,300円** ×48回 | ボーナス15,000円× 8回 |
| **5,700円** ×60回 | ボーナス10,000円×10回 |

## アップル

### プラン1238 Power Mac 7300/180
7300/180（PowerPC604e180、16MB、2GB、12xCD）
PM-700C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
CPD-17SF9（17"トリニトロンCRT）……99,800円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| **7,800円** ×36回 | ボーナス15,000円× 6回 |
| **6,400円** ×48回 | ボーナス10,000円× 8回 |
| **5,000円** ×60回 | ボーナス10,000円×10回 |

### プラン1239 Power Mac 4400グラフィックモデル
4400グラフィックモデル（PowerPC603e200、32MB、2GB、12xCD）
PM-700C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
CPD-17SF9（17"トリニトロンCRT）……99,800円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| **8,300円** ×36回 | ボーナス15,000円× 6回 |
| **6,800円** ×48回 | ボーナス10,000円× 8回 |
| **5,400円** ×60回 | ボーナス10,000円×10回 |

### プラン1240 Power Book 2400c/180
2400c/180（PowerPC603e180、16MB、1.3GB、10.4"TFT）
PM-700C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| **9,600円** ×36回 | ボーナス20,000円× 6回 |
| **7,600円** ×48回 | ボーナス15,000円× 8回 |
| **6,800円** ×60回 | ボーナス10,000円×10回 |

## お買得デスクトップパソコン

IBM
2161-TAE……**338,000円**
2161-TAF……**389,000円**
アップル
PowerMac8600/250 **409,800円**
PowerMac9600/300 **519,800円**
PowerMac4400/200スタンダードモデル **189,800円**
PowerMac4400/200グラフィックモデル **218,800円**
NEC
PC-9821C166/C……**133,800円**
PC-9821C166/CS1‥**188,800円**
PC-9821C200/C……**184,800円**
PC-9821C200/CS1 **209,800円**
PC-9821Xc16/M7A3 **229,800円**
PC-9821Xc16/M7B3 **233,800円**
PC-9821Xc16/S5A3 **179,800円**
PC-9821Xc16/S7A3 **216,800円**
PC-9821Xc200/M7A3 **284,900円**
PC-9821Xc200/S7A3 **264,800円**
PC-9821Xv20/W30 **229,800円**
東芝
PV1019JA……**198,000円**
PV1020JA……**248,000円**
PV1021JB……**330,800円**
富士通
FMV DESKPOWER SⅢ165 ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER SⅢ167 ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER SⅢ16A ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER SⅢ20 ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER SⅢ20B ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER SⅢ23 ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER SCⅢ16 ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER TⅢ16 ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER TⅢ20 ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER TⅢ20D ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER TⅢ20M ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER TⅢ23 ウェーブ・アイ特価
コンパック
プレサリオ2210……**136,000円**

## お買得ノートパソコン

東芝
Satellite Pro 440CT/1.4 **295,800円**
Satellite Pro 440CDT/1.4 **344,800円**
Satellite Pro 440CX/1.4 **235,800円**
Satellite Pro 440CDX/1.4 **238,800円**
NEC
PC-9821Ls13/D10C2……**189,800円**
PC-9821Ls150/S14C2……**285,000円**
PC-9821Nr13/D14……**165,800円**
PC-9821Nr13/S14……**227,800円**
アップル
P.BOOK2400C/180‥**348,000円**
P.BOOK3400C/240 ウェーブ・アイ特価
キヤノン
INNOVA3800EX‥**478,000円**
INNOVA3800FX‥**554,000円**
INNOVA3800GX‥**619,800円**
富士通
FMV BIBLO NC13D ウェーブ・アイ特価
FMV BIBLO NP13‥ウェーブ・アイ特価
FMV BIBLO NU13…ウェーブ・アイ特価
FMV BIBLO NU13D…ウェーブ・アイ特価
FMV BIBLO NU15…ウェーブ・アイ特価

## モバイル

### プラン1241 PowerZaurus
MI-506
標準価格135,000円の品
特価 **93,800円**

| | |
|---|---|
| **8,700円** ×12回 | ボーナス なし |

### プラン1242 カシオペア
A-51(Windows CE)
標準価格 88,000円の品
特価 **67,800円**

| | |
|---|---|
| **6,300円** ×12回 | ボーナス なし |

### プラン1243 Libletto60CT/810
PA1252J9
標準価格228,000円の品
特価 **168,800円**

| | |
|---|---|
| **8,100円** ×24回 | ボーナス なし |

### プラン1244 INTER TOP
IT-10C
標準価格128,000円の品
特価 **89,800円**

| | |
|---|---|
| **8,300円** ×12回 | ボーナス なし |

### プラン1245 モバイルギア
MC-CS12 (Windows CE)
標準価格89,000円の品
特価 **72,800円**

| | |
|---|---|
| **6,700円** ×12回 | ボーナス なし |

### プラン1246 mobio NX（Win95）
PC-MB12CUDA1
標準価格218, 000円の品
特価 **167,800円**

| | |
|---|---|
| **8,100円** ×24回 | ボーナス なし |

## アウトレット 商品です放出品

富士通 FMVS21671……**195,800円**
富士通 FMVS2204……**244,000円**
富士通 FMVT2161……**179,800円**
富士通 FMVT2164……**184,800円**
富士通 FMV53NP5S3…**258,000円**
富士通 FMVS2071……**189,800円**
富士通 FMVS22051……**199,800円**
富士通 FMVS1351……**128,000円**
富士通 FMV53NU5S1…**242,800円**
IBM Aptiva B86……**228,000円**
IBM Aptiva B87……**258,000円**
キヤノン INNOVA NOTE 3400DX **247,800円**
NEC PC-9821Ct16FA/FB **169,800円**
NEC PC-9821Nr13/D10A **169,800円**
NEC PC-9821V7/S7KA……**89,800円**
NEC PC-9821Nr15/S10‥**228,000円**

展示処分品も多数あり
お問い合せ下さい

NEC PC-9821V20/S5D3 **178,000円**
NEC PC-9821V166/S5C‥**178,000円**
コンパック プレサリオ4190-15 **198,000円**
Panasonic CF-100A（展示処分）**129,800円**
Panasonic CF-200PDX（展示処分）**228,000円**
Panasonic CF-233PD…**258,000円**
毎日変動あり。探し物ありましたらお問い合せ下さい。

## これがウェーブ・アイのサポートです。

お申し込み お問い合わせは **0466-44-0488へ**
またはウェーブ・アイ各店へ

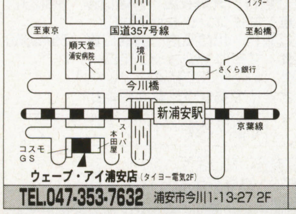
**1 ウェーブ・アイ ダイヤルサポート (WDS) ★土・日もOK!**
（サポート受付時間AM11:00～12:00,PM1:00～8:00）
使い方がわからないとか、インターネットが繋がらない、プリンタの設定がわからないなど、いろいろなトラブルに電話でサポート。
会員専用回線を御用意してありますので、混み合うことはありません。
何度ご利用頂いてもOKです。
※年会費5,000円 対象機種/富士通：デスクパワー、ビブロ/IBM:アプティバ、ThinkPad NEC：Value Star、Canbe、98mate、98note/東芝：プレッツア、インフィニア、ダイナブック

**2 ウェーブ・アイ 出張サポート**
お客様宅までお伺いしてサポート致します。電話だけでは、どうしても解決できないトラブルには本当にありがたいサポートです。是非ご利用ください。(WDS会員は特別割引あり)
※対象機種/富士通FMV：サポートメニュー、料金はお電話にてお問い合わせください。

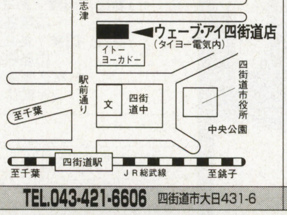
**3 最長5年保証**
購入時にわずかな掛金で最長5年まで無料修理保証が受けられます。
一度の修理代は2～3万円は当たり前です。入って安心の保証です。
(保証は、メーカー保証規約に従います) 掛金はお電話にてお問い合わせください。

**WAVE EYE**
株式会社ウェーブ・アイ

## 千葉地区

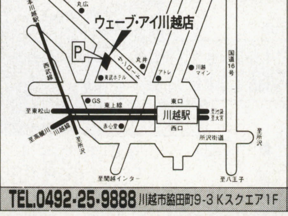
### 浦安店


TEL.047-353-7632 浦安市今川1-13-27 2F

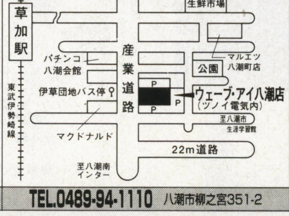
### 四街道店


TEL.043-421-6606 四街道市大日431-6

## 埼玉地区

### 川越店


TEL.0492-25-9888 川越市脇田町9-3 Kスクエア1F

### 八潮店


TEL.0489-94-1110 八潮市柳之宮351-2

神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
※表示価格は全て消費税抜きの価格です。

振込口座/横浜銀行湘南台支店
当座0000467
名　義/株式会社 ウェーブ・アイ

★下記の場合、お客様のご都合による返品、交換はお断りさせていただきます。
●商品を代引でご注文いただいた場合
●商品出荷後の交換、キャンセル
●お客様のもとでキズ、破損が生じたもの
●一度開封されたもの、ご使用になられたもの
初期不良または、運送中の不良に関しては交換致します。

# 富士通FMLABだから安心!!

# マイコンショップ川口
# ダイレクト

**TEL:048-649-8333**
**FAX:048-657-3024**

**営業時間：am10:00～pm7:00年中無休**

**24時間在庫価格情報サービス**

| | | |
|---|---|---|
| 1：電話の場合 | 新品 | 048-224-7833 |
| | アウトレット | 048-837-7111 |
| 2：FAXの場合（FAXの電話にておかけ下さい） | 新品 | 048-649-0644 |
| | アウトレット | 048-649-0644 |
| 3：BBSの場合 | 新品 | 048-649-2521 |
| | アウトレット | 048-649-2521 |

(9600bps/ID=GUEST)

**掲載商品には消費税は含まれておりません**

掲載価格は 1997 年 10 月 20 日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

## NEC デスクトップ

| | 特別価格 |
|---|---|
| PC-9821Rv2 26/N20 | ¥349,700 |
| PC-9821Ra2 23/W30 | ¥261,800 |
| PC-9821Ra226/N30 | ¥304,700 |
| PC-9821Ra226/W30 | ¥283,700 |
| PC-9821Xv20/W30 | ¥226,700 |
| PC-9821Xa20/W30 | ¥176,700 |
| PC-9821Xv13/W16 | ¥148,000 |
| PC-9821Xc16/M7A3 | ¥224,800 |
| PC-9821Xc200/M7A3 | ¥224,800 |
| PC-9821Xc200/M7B3 | ¥227,800 |
| PC-9821Xc200/S7A3 | ¥259,800 |
| PC-9821Xc200/S7B3 | ¥262,800 |
| PC-9821V200/M7H2 | ¥329,700 |
| PC-9821V200/M7J2 | ¥332,700 |
| PC-9821V200/M7C2 | ¥259,700 |
| PC-9821V200/M7D2 | ¥262,700 |
| PC-9821V200/MZC2 | ¥219,700 |
| PC-9821V200/MZD2 | ¥222,700 |
| PC-9821V200/S7C2 | ¥225,700 |
| PC-9821V200/S7D2 | ¥228,700 |
| PC-9821V200/S5C2 | ¥206,800 |
| PC-9821V200/S5D2 | ¥209,800 |
| PC-9821V200/SZC2 | ¥182,700 |
| PC-9821V200/SZD2 | ¥185,700 |
| PC-9821V233/M7C2 | ¥289,800 |
| PC-9821V233/M7D2 | ¥292,800 |
| PC-9821V233/M7VE2 | ¥439,700 |
| PC-9821V233/M7VF2 | ¥444,700 |
| PC-9821V166/S5C2 | ¥189,800 |
| PC-9821V166/S5D2 | ¥192,800 |
| PC-9821V16/S5VC2 | ¥179,700 |
| PC-9821V16/S5VD2 | ¥182,700 |
| PC-9821Ls13/D10C2 | ¥179,800 |
| PC-9821Ls13/D10D2 | ¥179,800 |

## NEC ノート

| | 特別価格 |
|---|---|
| PC-9821Nr166/X30F | ¥369,800 |
| PC-9821Nr150/X14F | ¥299,700 |
| PC-9821Nr13/D14 | ¥148,000 |
| PC-9821Nw150/S20C | ¥269,700 |
| PC-9821Nw150/S20D | ¥272,700 |
| PC-9821Nw133/D14C | ¥224,700 |
| PC-9821Nw133/D14D | ¥227,800 |
| PC-9821La13/S14 | ¥209,800 |
| PC-9821Ls150/S14C2 | ¥269,700 |
| PC-9821Ls150/S14D2 | ¥272,700 |

## DOS/V

| | 特別価格 |
|---|---|
| DESKPOWER T3 231(一太郎8) | ¥419,700 |
| DESKPOWER S3 231(一太郎8) | ¥368,700 |
| DESKPOWER S3 203(E&W) | ¥283,700 |
| DESKPOWER S3 1671(一太郎8) | ¥226,700 |
| DESKPOWER S3 1653(E&W) | ¥199,700 |
| FMV-NU151(ﾉｰﾄ､一太郎) | ¥299,700 |
| FMV-NU131(ﾉｰﾄ､一太郎) | ¥239,800 |
| FMV-NU13D1(ﾉｰﾄ､一太郎) | ¥205,700 |
| FMV-NP131(ﾉｰﾄ､一太郎) | ¥293,800 |
| INNOVA 3600DX(ｵﾌｨｽ97) | ¥279,800 |
| INNOVA NOTE 3800FX | ¥439,800 |
| Aptiva B97 | ¥269,700 |
| Aptiva TAE | ¥329,000 |
| Aptiva T9E | ¥276,800 |
| Think Pad 760XD(J9E) | ¥428,000 |
| Think Pad 380D(3AJ) | ¥299,800 |
| Think Pad 365XD(EJF) | ¥198,700 |
| Think Pad 560E(40J) | ¥279,800 |
| Think Pad 535E(36J) | ¥239,800 |
| Libretto 60(JA) | ¥146,700 |
| Satellite Pro 460CDT | ¥379,700 |
| PROSPERT VNC15JX | ¥399,700 |
| ARMADA 1580DMT | ¥354,700 |
| Mebius MN-5400D | ¥189,800 |
| Mebius MN-7750 | ¥308,700 |
| Let' Note AL-N2T515J5 | ¥259,800 |
| ｶｼｵﾍﾟｱ A-51 | ¥ 69,800 |

## プリンター

| | 特別価格 |
|---|---|
| PC-PR201/40 | ¥ 38,700 |
| PC-PR201/65 | ¥ 65,700 |
| **LP-8300** | ¥109,800 |
| MJ-1100 | ¥ 48,700 |
| PM-700C | ¥ 38,700 |
| LBP-750 | ¥133,700 |
| **LBP-740** | ¥109,700 |
| LBP-220 | ¥ 39,700 |
| BJC-420J | ¥ 26,900 |
| BJC-700J | TEL下さい |
| BJC-465J | ¥ 48,800 |
| BJC-430J | ¥ 34,300 |
| BJC-250J | ¥ 22,700 |
| BJC-80V | ¥ 38,700 |

## CRT

| | 特別価格 |
|---|---|
| MF-8515G | ¥ 34,700 |
| MT-8617E | ¥ 62,800 |
| TM-151 | ¥ 36,800 |
| RD17V | ¥ 63,700 |
| MultiSync X500 | ¥ 31,800 |

## 周辺機器

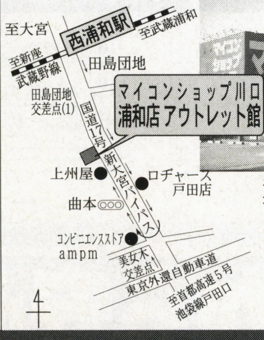
| | 特別価格 |
|---|---|
| **●デジタル　カメラ** | |
| ｵﾘﾝﾊﾟｽ CAMEDIAC-140L | TEL下さい |
| ﾐﾉﾙﾀ Dimage V | TEL下さい |
| SONY CyberShot DSC-F2 | TEL下さい |
| EPSON CP-500 | TEL下さい |
| CASIO QV-70 | TEL下さい |
| **●スキャナー** | |
| EPSON GT-5500WINP,S | TEL下さい |
| CANON CanoScan 600DX | TEL下さい |
| CanoScan 300DX | TEL下さい |
| CanoScan 300S | TEL下さい |
| **●モデム・TA** | |
| NEC IT65PRO | ¥39,800 |
| IT55DSU | TEL下さい |
| TDK DF3314ES | ¥21,800 |
| **●SCSIボード** | |
| Adaptec AHA2940AU(PCI) | ¥28,800 |
| AHA1030P(98) | ¥18,800 |
| APA1460A(PCMCIA) | ¥13,800 |
| MELCO IFC-NN(98) | ¥ 9,500 |
| IFC-DP(PCI) | ¥11,200 |
| IFC-DC(PCMCIA) | ¥11,200 |
| **●HDD（外付、内蔵）** | |
| MELCO DSC-U2000（外） | TEL下さい |
| DSC-U4000（外） | TEL下さい |
| DBS-W4GH（内） | TEL下さい |
| I/O HUDS-H3.2G（外） | TEL下さい |
| HUDS-H4G（外） | TEL下さい |
| ﾍﾞｱﾄﾞﾗｲﾌﾞ WDAC21600 | ¥25,800 |
| WDAC32500 | ¥29,800 |
| **●MO・CD・CD−RW** | |
| MELCO MOS-S230 | TEL下さい |
| MOS-S640 | TEL下さい |
| CDS-2W6R | TEL下さい |
| I/O CDV-AB8 | ¥11,800 |
| CDRW-RX26/AP | TEL下さい |
| CDPS-PX12/PCSC | TEL下さい |
| **●メモリ** | |
| MELCO EMW-P32M | TEL下さい |
| EMW-P64M | TEL下さい |
| ESD-32M | TEL下さい |
| ESD-64M | TEL下さい |
| VSF-64M | TEL下さい |
| I/O NE-SD4100-32M | TEL下さい |
| NE-SD4100-64M | TEL下さい |
| Nr64-32M | TEL下さい |
| Nr64-64M | TEL下さい |
| SD4100-64M | TEL下さい |

## アウトレット

| | |
|---|---|
| Power Mac 7300/166（APPLE）<br>604e-166/16M/2G/12×CD | ¥199,800 |
| PC-750-JTN（IBM）<br>P100/16M/850MB/4×CD/Win95 | ¥ 99,800 |
| PC-330 6577-J2L（IBM）<br>P100/16M/1.2G/95 | ¥ 79,800 |
| Aptiva H7G（IBM）<br>P200/32M/3.2G/8×CD/F28.8/17"ﾀﾜｰ/ﾛｰﾀｽｽｰﾊﾟｰｵﾌｨｽ | ¥218,000 |
| Aptiva B97（IBM）<br>MMXP200/32M/4.2G/16×CD/17" | ¥279,800 |
| Aptiva J35（IBM）<br>P133/16M/1.6G/6×CD/17" | ¥158,000 |
| ThinkPad310（30J）（IBM）<br>P133/16M/1.08GB/11.3"TFT | ¥198,000 |
| Vectra S166 ﾓﾃﾞﾙ1600（HP）<br>P166/16M/1.6GB/8×CD | ¥138,000 |
| Satellite 220（PA1240S9）（東芝）<br>P133/16M/1.4GB/12.1"DSTN/10×CD | ¥179,000 |
| FMVT2164（富士通）<br>MMXP166/32M/2.5G/8×CD/F33.6/15" | ¥198,000 |
| FMV53NP5S1,S3（富士通）<br>P133/32M/1.3G/8×CD/12.1"TFT | ¥234,800 |
| FMV53NU5S4（富士通）<br>P133/32M/1.0G/10×CD/11.3"TFT | ¥214,800 |
| FMV53NU5S6（富士通）<br>P133/32M/1.0G/10×CD/11.3"TFT | ¥219,800 |
| FMVS2 1656（富士通）<br>MMXP166/32M/2.1G/8×CD/15" | ¥178,000 |
| PC-9821V20/S5C3（NEC）<br>P200/32M/2G/6×CD/15" | ¥179,800 |
| PC-9821Ra20/N12（NEC）<br>Penpro200/32M/1.2G/6×CD | ¥159,800 |
| PC-9821V200/S7C（NEC）<br>MMXP200/32M/3G/13×CD/F33.6/17" | ¥199,800 |
| PC-9821St15/L16（NEC）<br>PenPro150/16M/1.6G/6×CD | 完売¥114,800 |
| PC-9821Ct16/FB（NEC）<br>P166/16M/1.6G/17"CRT | ¥169,800 |
| PC-9821Xa13/W12（NEC）<br>P133/15.6M/1.2G/6×CD | ¥116,700 |
| PC-9821Nr15/S14F（NEC）<br>P150/48M/1.4G/8×CD/12.1"TFT | 完売¥269,800 |
| BJC-620JW（Canon）<br>720dpi/A4ｶﾗｰｲﾝｸｼﾞｪｯﾄ | ¥ 29,800 |
| **LBP-2030PS（Canon）**<br>ｶﾗｰA4ﾚｰｻﾞｰﾌﾟﾘﾝﾀｰ　定価¥1,580,000 | 限定¥498,000 |
| LBP-730（Canon）<br>A3ﾚｰｻﾞｰﾌﾟﾘﾝﾀｰ | 完売¥ 99,800 |
| ADB-64MH（64MB）（メルコ）<br>MAC用168ﾋﾟﾝﾀｲﾌﾟ ﾉﾝﾊﾟﾘﾃｨ | ¥ 19,800 |

まず、電話(048-649-8333)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!!
お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)

大宮市上小町468～3
TEL．048～649～8333



浦和市内谷 1-3-5
TEL：048-837-7100

## ダイレクトお申込方法

### 銀行振込

（新品）口座：あさひ銀行　大宮支店　普通口座　3942371
口座名義：マイコンショップ川口
（中古）口座：あさひ銀行　川口支店　普通口座　3546060
口座名義：マイコンショップ川口
お振込確認後、宅配便にて発送いたします。
（午前中お振込の場合当日発送可能）

### 代金引換

・ご注文の商品を弊社より発送いたします。
・商品到着時に、ドライバーへ料金をお支払いください。
＊代金引換は原則として在庫のある商品に限らせていただきます。

**一週間以内の初期不良は確認の上交換いたします。**
**＊ご注文いただいた商品のお客様のご都合による、返品、交換、解約は致しかねますので、ご容赦下さい。**

# マイコンショップ川口 中古センターダイレクト

TEL:048-222-8655
FAX:048-225-0423

営業時間：am10:00〜pm7:00年中無休

**24時間在庫価格情報サービス**

1:**電話**の場合は**048-223-2233**で最新の価格がお聞きいただけます。
2:**FAX**の場合はFAXの電話より**048-226-4477**へ御電話いただくと、操作手順がお聞きになれ情報が引き出せます。
3:**BBS:048-226-4499**
(9600bps/ID=GUEST)
4:**ホームページアドレス**
**http://www.sainet.or.jp/〜msk**

掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は1997年10月20日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

## パソコン本体

| | |
|---|---|
| PC-9821V12/S5RC | ¥129,800より |
| PC-9821RA20/N12 | ¥169,800より |
| PC-9821Xa10/C12 | ¥79,800より |
| PC-9821Xe7E/S15 | ¥89,800より |
| PC-9821Xe/U7W | ¥59,800より |
| PC-9821Xn/C9W | ¥39,800より |
| PC-9821Xn/U8W | ¥59,800より |
| PC-9821As2/U8W | ¥38,800より |
| PC-9821Ap/M2 | ¥22,800より |
| PC-9821BA3/U2 | ¥34,800より |
| PC-9821BS2/U2 | ¥30,800より |
| PC-9821BX/U2 | ¥28,800より |
| PC-9821BX/M2 | ¥19,800より |
| PC-9801FA/U2 | ¥19,800より |
| PC-9821Cf/S3 | ¥89,800より |
| PC-9821Cu13/EA | ¥138,000より |
| PC-9821NA7/HC7 | ¥139,000より |
| PC-9821La10/8A | ¥118,000より |
| PC-9821La10/S8C | ¥169,800より |
| PC-9821Ls150/S14C2 | ¥239,000より |
| PC-9821Ls150/S14D | ¥218,000より |
| PC-9821Lt2/3A | ¥79,800より |
| PC-9821Nr15/S14F | ¥198,000より |
| PC-9821Nr13/D10A | ¥168,000より |
| PC-9821Ne3/5 | ¥99,800より |
| PC-9821Ne3/3 | ¥89,800より |
| PC-9801NA120/C | ¥49,800より |
| PC-9801T/F51 | ¥19,800より |
| PC-9801NA/C | ¥39,800より |
| PRESARIO 4130 | ¥158,000より |
| PRESARIO 9650 | ¥139,800より |
| PROLINEA 5120 | ¥99,800より |
| HINOTE VP575 | ¥268,000より |
| Aptiva770 | ¥148,000より |
| AptivaB75 | ¥169,800より |
| AptivaH5E | ¥148,000より |
| AptivaH6D | ¥148,000より |
| Think Pad 530CS | ¥88,800より |
| Think Pad 385D(3ZJ) | ¥298,000より |
| MN-7760(ﾒﾋﾞｳｽﾉｰﾄ) | ¥299,800より |
| FMV S21673 | ¥158,000より |
| FMV 5DS1(P100) | ¥98,000より |
| FMV 45NS/E3 | ¥69,800より |

## CRT

| | |
|---|---|
| KM173(NEC17") | ¥48,800より |
| KM153R(NEC15") | ¥28,800より |
| CPD-1739(ｿﾆｰ17") | ¥49,800より |
| FLEXSCAN E57T(ﾅﾅｵ) | ¥69,800より |
| RD-17GX2(三菱17") | ¥51,800より |

## プリンター

| | |
|---|---|
| MICROLINE 8340SV | ¥47,000より |
| PC-PR201/45 | ¥22,800より |
| PC-PR201/65 | ¥49,800より |
| PC-PR201/80LA | ¥31,800より |
| VP-1000 | ¥15,800より |
| VP-1047 | ¥28,800より |
| VP-2601 | ¥19,800より |
| PC-PR820/3 | ¥39,800より |
| LASER WIND 2080W | ¥68,800より |
| LP-3320 SP4MK2 | ¥28,800より |

## デスクトップ用メモリ

| | |
|---|---|
| EAB-4000 | ¥4,600より |
| EAB-8000T | ¥9,800より |
| FA34-8M | ¥7,800より |
| 72ﾋﾟﾝ4MSIMM | ¥3,800より |
| EMF-4M | ¥1,600より |
| 72ﾋﾟﾝ8MSIMM | ¥4,800より |
| NE-SIMXA-4MX2 | ¥4,400より |
| DIMM168-32M | ¥11,800より |
| EMH-E64M | ¥29,800より |
| FMV-PM32S | ¥12,800より |

## ノート用メモリ

| | |
|---|---|
| ENP-8M | ¥3,800より |
| NB64-8M | ¥5,800より |
| SDIM646T-32M | ¥15,000より |
| NB64-64ME | ¥29,800より |
| EN8-32M | ¥15,800より |
| ADV-P2DR16M | ¥6,800より |
| VEM32MTP760ED | ¥15,800より |
| VEM16M31UJ | ¥6,800より |
| VND-16MG | ¥6,800より |

## その他

スキャナー

| | |
|---|---|
| ｻｲﾊﾞｰｼｮｯﾄ(DSC-F1) | ¥29,800より |
| DS-10(ﾃﾞｼﾞｶﾒ) | ¥29,800より |
| PC/DC200(ﾃﾞｼﾞｶﾒ) | ¥32,800より |
| GT-5000WINP(300dpi) | ¥26,800より |
| GT-6000(300dpi.A4) | ¥12,800より |
| IX-4015(400dpi) | ¥39,800より |
| JX-250W3(400dpi.A4) | ¥32,800より |
| NS-40CLC(ﾊﾝﾃﾞｨ) | ¥12,800より |

ハードディスク

| | |
|---|---|
| HD170R2 | ¥12,800より |
| SHD-B240 | ¥10,400より |
| SHD-B340 | ¥12,800より |
| SHD-B540 | ¥15,800より |
| INTER BR-270 | ¥14,800より |
| INTER 240B | ¥9,800より |
| BLT-N120 | ¥8,800より |

MO・CD・FD

| | |
|---|---|
| PC-9831-MF2(外付5"FDDX2) | ¥8,000より |
| PC-9831-VM2(外付3.5"FDDX2) | ¥9,800より |
| PC-FD312(外付3.5"FDDX2) | ¥9,800より |
| PC-FD512(外付5"FDDX2) | ¥8,800より |
| PC-FD511(外付5"FDDX1) | ¥4,800より |

ODP

| | |
|---|---|
| HDX-32B(BXﾖｳ3XODP) | ¥10,800より |
| HAS-33TG(486SXﾖｳ3倍速CPU) | ¥12,800より |
| JBOXDX4ODP100 | ¥12,800より |
| JBPODPMT66X166 | ¥19,800より |

モデム・通信機器

| | |
|---|---|
| MS288CF | ¥9,800より |
| REX5568 | ¥7,800より |
| HP J2601B | ¥54,800より |
| REX5568 | ¥7,800より |
| PCLINK TA212 | ¥4,800より |
| TA777 | ¥4,800より |

各種ボード・他

| | |
|---|---|
| ULTRASOUND MAX | ¥9,800より |
| 9801-86(FM/PCM音源) | ¥12,800より |
| AS KEYBOAD SON | ¥7,800より |
| PC-9821N-U05(3×CD) | ¥44,800より |
| ﾉｰﾄｵｰｹｽﾄﾗ MIDI | ¥8,900より |
| FKB-106W(ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ) | ¥6,800より |
| PC-9821N-U05(ﾄﾞｯｷﾝｸﾞｽﾃｰｼｮﾝ) | ¥44,800より |
| PC-9821N-U04(ﾄﾞｯｷﾝｸﾞｽﾃｰｼｮﾝ) | ¥39,800より |
| SD-3000(DVDﾋﾞﾃﾞｵﾌﾟﾚｲﾔｰ) | ¥39,800より |

PCカード

| | |
|---|---|
| FMC-98(FM音源) | ¥8,800より |
| PCML-336(33.6kbps) | ¥14,600より |
| LK-RJ100A(SCSI) | ¥6,800より |

**全商品リフレッシュ済**

**中古及び新品高額買取致します！**
**来店即金換金ＯＫ！**
**出張買取りも行っています。台数は一台でもＯＫ。**
**周辺機器も高額買取り致します。**
**まずはお電話を！**

掲載商品は在庫のごく一部です。お探しの商品がございましたらＴＥＬ又はＦＡＸにてお問い合わせ下さい。
万が一編集、校正ミスがありましたら、ご容赦下さい。

ご注文いただいた商品の初期不良又は当社保証期間内の故障については、パソコン本体は6カ月、その他周辺機器はその商品の保証期間内で当社にて無償修理させていただきます。

まず、電話(048-222-8655)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!!
お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)

### 現金書留

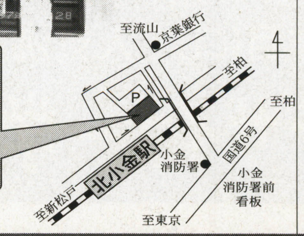
郵便局より現金書留にて商品代金をお送りください。
書留到着後、商品を宅配便にて発送いたします。
(中古) 〒332　埼玉県川口市本町2-6-25
(新品) 〒331　埼玉県大宮市上小町468-3

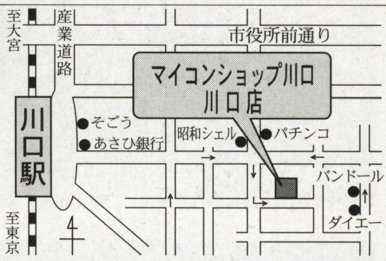
### クレジット（新品のみ）

申込みは御電話で受け付けいたします。信販会社の審査、承認後申込書をお送りいたしますので、記入、捺印後ご返送下さい。
申込書を受取次第商品を発送いたします。

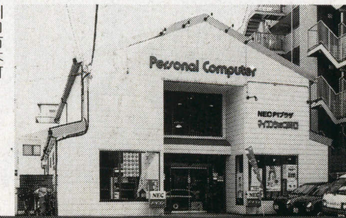
| 回数 | 1 | 3 | 6 | 10 | 12 | 15 | 18 | 20 | 24 | 30 | 36 | 42 | 48 | 54 | 60 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 手数料(%) | 2.0 | 2.3 | 2.5 | 3.0 | 3.5 | 4.5 | 5.5 | 6.5 | 7.5 | 10.5 | 11.0 | 15.0 | 16.0 | 20.0 | 21.0 |

松戸市東平賀239
ＴＥＬ：0473-46-0401
ＦＡＸ：0473-30-4776




川口市本町2〜6〜25
ＴＥＬ．048〜225〜2500



COMPUTER　恋LAND　夢LAND

# 東京ゲームデザイナー学院　PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］　〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28　■資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

## ゲームクリエイター科　☎03-3370-2720

### ゲームデザイナー養成講座コース一覧

| | | | |
|---|---|---|---|
| 全日制 | 1年コース | （月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | 1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。 |
| 全日制 | 2年コース | （月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。 |
| 全日制 | 3年コース | （月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。 |

### ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | （月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。（1、2年コース） |

### ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | （月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。 |

### 3Dグラフィック＆モーションキャプチャークリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | （月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。（2、3年コース） |

### ゲーム企画・シナリオライター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | （月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。（1、2、3年コース） |

### ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | （月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | 将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。（2、3年コース） |

### サウンドクリエイター養成講座

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 全日制 | （月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。（1、2年コース） | 単科 | 月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00 | ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。 |

### ゲームデザインクリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | （月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。（1、2年コース） |

## 名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

## 横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

## 通信講座募集中

**ゲームデザイナー養成講座**

- ■BASICゲームプログラミングコース
- ■C言語ゲームプログラミングコース
- ■アセンブラゲームプログラミングコース
- ■ゲームデザイナーコース

**サウンドクリエイター養成講座**

- ■サウンドコンポーザーコース

## 1998年4月生学校見学会実施中!

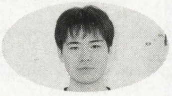
### 速報! ゲーム会社内定者続々!

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制　江上清香さん

この度（株）ネメシスにプログラマーとして採用が決まりました。コンピューターの「コ」の字も知らない私でしたが、学校と自分を信じて頑張ってきた結果、夢をかなえることができました。この学校の良いところは、先生がとっても熱心で夜遅くまで教室に残って、質問にこたえてくれることです。私は、自信を持ってこの学校をお薦めします。

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制　藤木　亮くん

このたび（株）セガ・エンタープライゼスよりグラフィッカーとして内定をいただきました。これも当学院のムダの無いカリキュラムと先生方の適切な指導のおかげだと思います。今後はゲームをあまりしない人がゲームに興味を持つような、またはゲームばかりしている人が他の事にも興味を持つようなゲーム作りをしていきたいと思います。



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制　坂井真志くん

このたびゲーム会社にプログラマーとして内定をいただきました。生徒1人に1台ずつパソコンが与えられ、それを1日中専有できた事、そして、プログラム・グラフィック・サウンドといったゲーム開発に必要な一通りの知識を得られた事が今回の就職内定につながりました。これからはプログラマーのエキスパートを目指し、将来的にゲームデザイナーを目指していきたいと思っています。

**企画・シナリオ1期生一発合格! 女性プログラマーも続々誕生!**

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

## 大阪ゲームデザイナー学院

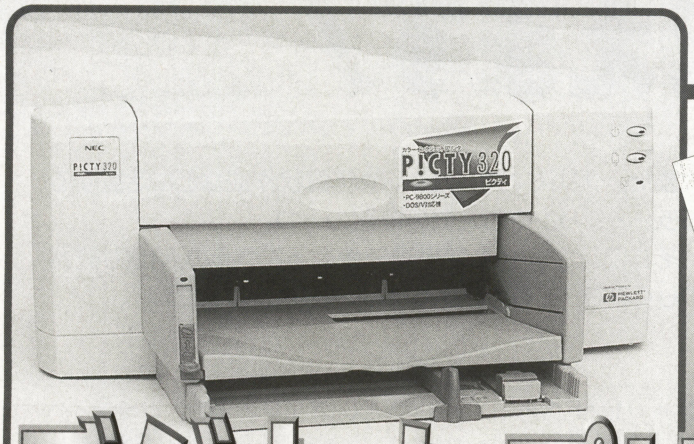
大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980㈹

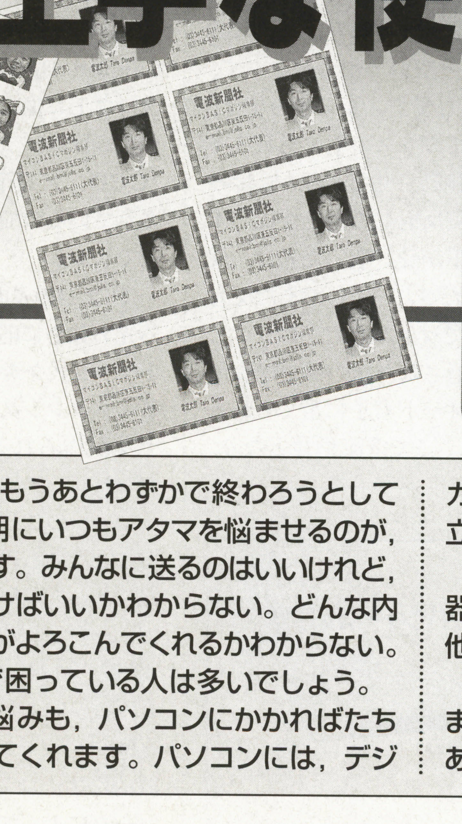
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

# 特集

## アッとおどろく年賀状／クリスマス・カードを作ろう！



# デジカメ・プリンタ・スキャナの上手な使いかた



1997年も，もうあとわずかで終わろうとしています。この時期にいつもアタマを悩ませるのが，年賀状の内容です。みんなに送るのはいいけれど，どんなことを書けばいいかわからない。どんな内容にすれば相手がよろこんでくれるかわからない。こういったことで困っている人は多いでしょう。

しかしそんな悩みも，パソコンにかかればたちどころに解決してくれます。パソコンには，デジカメやスキャナ，グラフィック・ソフトなど，役立つツールがたくさん用意されているからです。

そこで今回の特集では，デジカメなどの周辺機器を実際に使って，年賀状作成例を大紹介。その他にも，楽しい活用法をたくさん提案しています。

この特集を読めば，もう内容で悩む必要はありません。パソコンを使って，楽しい年賀状作成にあなたもチャレンジしましょう！

「読み取る・撮る・印刷する」の謎に迫る！

# スキャナ/デジカメ/プリンタのしくみ教えます！

最近のインターネット・ブームにより，自分のホームページで画像などを公開する人が増加中。そこで活躍するのが，スキャナやデジカメといった画像入力機器です。最近では，安価で手頃な製品が各社から発売されており，身近な周辺機器として定着してきています。

また，クリスマス・カードや年賀状作成などに活躍するカラー・プリンタも人気の機器の一つ。

そこで，さまざまな用途で使えるこれらの入出力機器のしくみを，それぞれかんたんに紹介しましょう。

## スキャナの種類を考えてみよう

スキャナには，読み込み方式によって三つのタイプに分けることができます。

最初は**フラット・ベッド型**スキャナ。雑誌など，大きな原稿も読み取れるのが利点です。二つ目が，プリンター一体型に見られる**用紙供給型**スキャナ。フラット・ベッド型にくらべて設置スペースが小さくて済みますが，スキャンできる原稿やサイズに制限があります。そして，ヘッド部分を手で動かしてスキャンする**ハンドヘルド型**スキャナ。安価で，必要な部分だけを読み取れますが，他のタイプにくらべて画像品質はいまひとつです。

これらのタイプは，原稿の読み取りかたもさまざまです。**フラット・ベッド型**は，スキャンする原稿をガラスの上に置いて，その下をスキャン・ヘッドが動いて原稿の内容を読み取ります。**用紙供給型**は，プリンタが印刷をする要領で原稿をスキャン・ヘッドに送り込み，スキャン・ヘッドが内容を読み取ります。**ハンドヘルド型**は，スキャン・ヘッドを原稿に沿って動かして，内容を読み取るようになっています。

## スキャナのメカニズム

では，フラット・ベッド型を例にスキャナのメカニズムを紹介しましょう。

まず，①スキャンしたい原稿の面を下に向けて，ガラス台の上に置きます。②置かれた原稿を光源が照らし，原稿は書き込まれた部分と空白の部分によって，ことなる反射をします。③スキャナは，モーターによってガラスの下にあるスキャナ・ヘッドを移動させながら，原稿のそれぞれの部分で反射した光を受光。④スキャン・ヘッドが受け取った光は，反射して鏡に映しだされ，そこでまた反射されます。⑤鏡で反射された光はレンズをとおって，反射された光の量を電流信号に変えるダイオード素子に当てられます。⑥反射光はここで電流信号となり，さらにA／D(アナログ→デジタル)コンバータによってデジタル・データに変換されます。⑦変換された情報は画像データとなり，パソコンへと転送されるわけです。

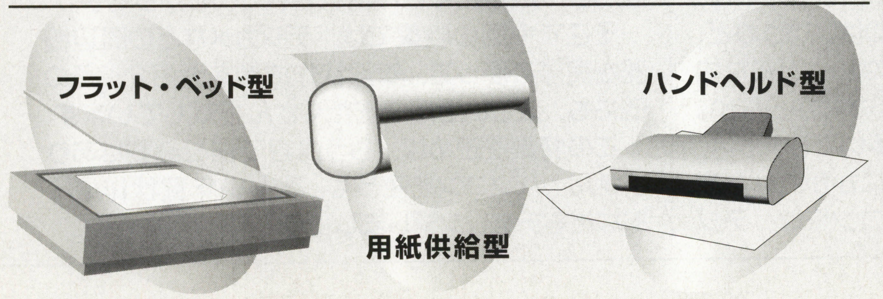
## 意外と知らないデジカメのメカニズム

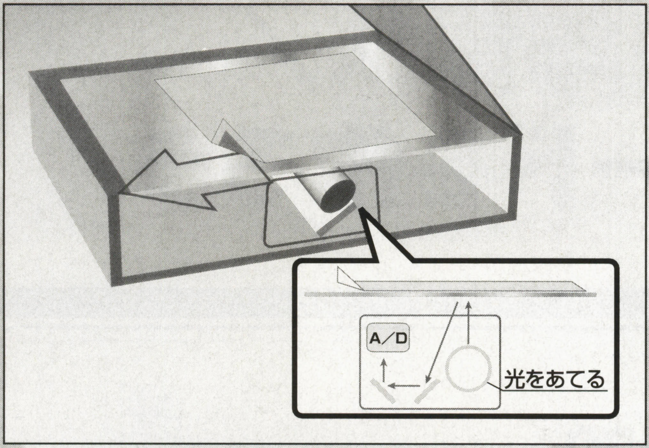
デジカメでは，どのように撮影して画像を記録しているのでしょうか？　①まず，銀塩カメラと同じように光がデジカメのレンズに入ってきます。②カメラに入ってきた光は，CCD(Charge Coupled Device：電荷結合素子)(チャージ カプルデバイス)というチップ上に像として焦点を結びます。このCCDは，デジカメのカタログには“**CCD：○○万画素**”というカタチで表記されているので，知っている人も多いことでしょう。

③CCDの表面には，レンズから到達する光の強さに応じて，強弱の電流を流すトランジスタ素子が数多く並んでいます。このトランジスタによって，画像のピクセルが作られるのです。ピクセルとは，コンピュータにおいて画面を構成する点一つ一つのことです。“**ドット**”と表記されることもあるので，こちらの名称で聞いたことのある人もいるでしょう。デジカメでは，画像保存に使われるピクセルと画素数が多ければ多いほど，解像度が上がり画質が向上していきます。

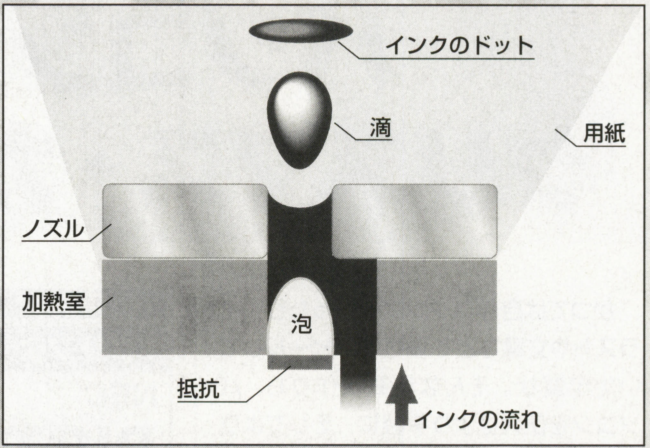
④このトランジスタから出力された連続的なアナログ電気信号は，A／Dコンバータによってデジタル・データに変換

### スキャナの種類

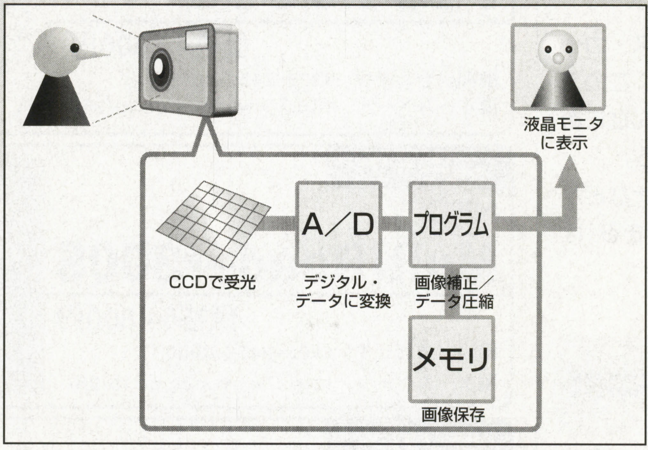





《第1図》スキャナ読み取りのしくみ。スキャナは，光を原稿に当てて，その反射光を利用して原稿内容を読み取っている




《第3図》インクジェット・プリンタのしくみ。インク噴出の際，インクは何百度という高熱になっているのだ




《第2図》デジカメのレンズから入った光は，CCDに照射されて像を映しだす。CCDは，デジカメの画質を決める重要な部品だ

されます。⑤変換されたデータは，それぞれのデジカメで画像を補正され，圧縮データとして記録媒体に保存されるわけです。

## プリンタにも種類があるぞ

カラー・プリンタは，印字方式によっていろいろなタイプに分かれます。現在の主流は，水性インクを使用したタイプ。高速かつ高解像度で印刷ができる反面，水に濡れるとにじんでしまうといった欠点があります。インクリボンを使った熱転写型プリンタは，水分を必要としないためにじむことはありませんが，インクリボンのランニング・コストが高いことが難点です。昇華型プリンタは，専用紙で印刷するため，インク，用紙ともにコストが高く，大量の印刷には向いていません。ですが，品質が問われる印刷には，最適のプリンタといえるでしょう。

## インクジェット・プリンタのしくみをさぐる

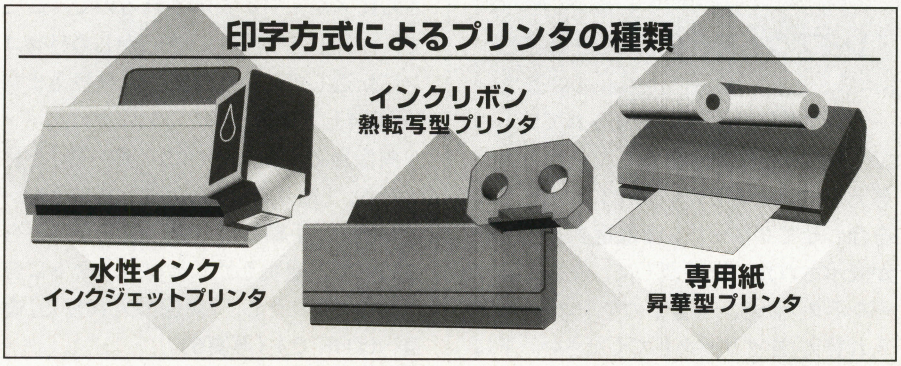
ここでは現在主流となっている，インクジェット・プリンタのしくみに迫ってみたいと思います。

①インク・カートリッジは，プリンタの印字ヘッドに取り付けられます。ローラーによって供給される用紙左右両端まで動いて，インクを噴出して印刷するわけです。印字ヘッドには，たいていカラー用とモノクロ用のインク・カートリッジが別々に収められています。

②それぞれのインク・カートリッジにはインク加熱室があり，それぞれが人間の髪の毛よりも細いノズルにつながっています。③印刷すると，加熱室の底にある抵抗に電流が流れ，インクノズルに充填されたインクが，摂氏500度前後まで数百万分の1秒間加熱されます。④それによってインクが沸騰し，そのときできた気泡によってインクが押しだされ，インクノズルから噴出されます。⑤それが用紙にインクのドットとなって印刷されるのです。

⑥先ほどの抵抗が冷えると泡がしぼみ，また新しいインクが容器から加熱室に流れ込むようになっています。

### 印字方式によるプリンタの種類



デジカメ／スキャナ／プリンタでオリジナル・グッズ作成にチャレンジ！　その1

# パソコンで年賀状／クリスマス・カードを作ろう！

かつては自作スタンプを作ったり，イラストや文章などで個性をアピールしていた年賀状。そんな年賀状作りも，パソコンを使えばより手軽に，そしてより楽しく進めることができます。

ここでは年賀状と，クリスマス・カードの作成について紹介します。この二つのメッセージ・カードで，みんなにあなたの個性をアピールしましょう。

ソフトは，デジカメ／スキャナなどから直接画像を読み込み，加工できる『はがき写真館』を使用しました。

## サンプルを使って年賀状作りに挑戦

最初は年賀状作りに挑戦です。まずは，使用する素材を準備しましょう。

年賀状といえば，その年の干支(えと)は欠かせない存在。来年はトラ年なので，干支にちなんで猫の写真を使って年賀状を作ってみましょう。動物が被写体の場合，普段からデジカメを持ち歩いて撮影するよう心がければ，気に入った画像が手に入ると思います。撮った画像をパソコンへ転送したら，ソフトを起動してレイアウト作業に進みましょう(**写真1**)。

『はがき写真館』を起動すると，**写真2**のようなウインドウが表示されます。今回は，年賀状をはじめさまざまなメッセージ・カードが手軽に作成できる“サンプル・モード”で作業を進めましょう。サンプルは，年賀状だけでも約130種類以上用意されているので，送る人に合わせて使い分けるといったこともできます。

今回は素材をより多く使うために，三つの写真枠が使用されているサンプル“Y023”を元に作成しました(**写真3**)。

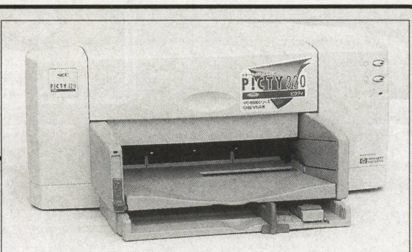
## 使用機材

### プリンタ

NEC
**PICTY320**（ピクティ）

価格49,800円

■問い合わせ先　☎03-3452-8000
■ホームページ　http://www.nec.co.jp/98/

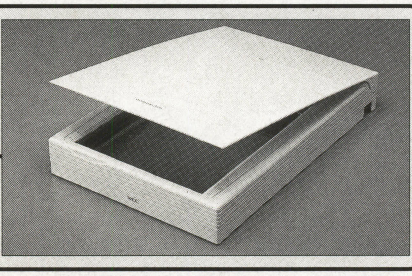


### スキャナ

NEC
**MultiReader300S**（マルチ リーダー）

価格54,800円

■問い合わせ先　☎03-3452-8000
■ホームページ　http://www.nec.co.jp/98/



### デジカメ

オリンパス
**CAMDIA C-1400L**（キャメディア）

価格128,000円

■問い合わせ先　☎0426-42-7499
■ホームページ　http://www.oimpus.co.jp/

### ソフト

ダットジャパン
**はがき写真館Ver.3.0**

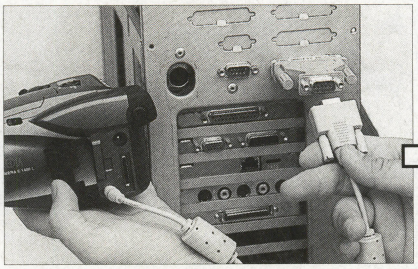
価格8,800円

■問い合わせ先　☎011-716-5310
■ホームページ　http://www.datt.co.jp/

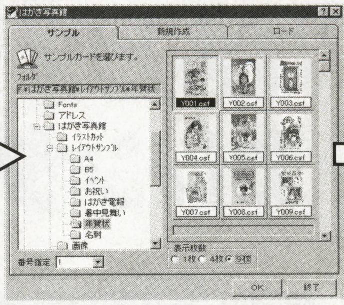
## レイアウトを自由に変更しよう

サンプルには画像も用意されているので，それらを自分が用意した画像と入れ替えます。変更したい画像に，カーソルを合わせてクリック。画像選択を示す枠が表示されたのを確認して，左にあるツールボタンから，一番下のアイコン［画像入れ替え］をクリックしてください。下にさらにメニューが表示されるので，ここで，［画像］を選択し，あらかじめパソコンに転送しておいた画像と入れ替えます(**写真4**)。

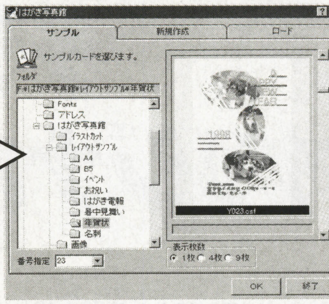
画像周辺が寂しいので，［飾り枠］を付けたり，［飾り文字］を変更してにぎやかにします。手順は飾り枠，飾り文字ともに同じで，変更したいオブジェクトに合わせてクリックし，［画像の入れ替え］を選べばOKです(**写真5**)。



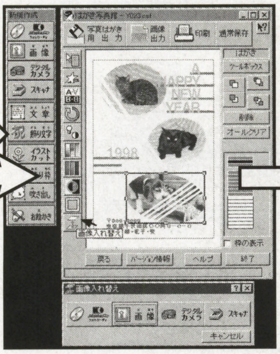
《写真1》デジカメで撮影した画像はパソコンへ転送しておこう



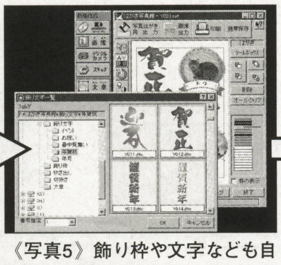
《写真2》はがき写真館には，サンプル／新規作成／ロードの三つのモードがある。今回はサンプルで作業を進めよう



《写真3》今回は“Y023”というサンプルを使って，年賀状を作ってみた

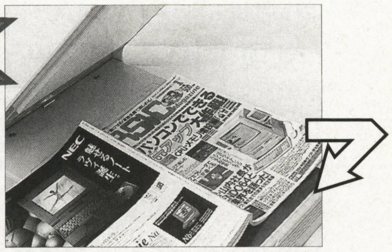


《写真4》サンプルに貼り付けられている画像と，デジカメで撮影した画像を入れ替える

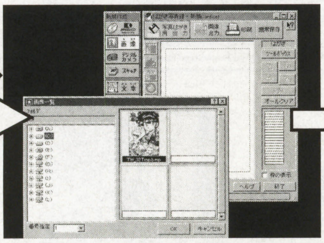


《写真5》飾り枠や文字なども自由に入れ替えができる。自由に変更していこう

《写真6》オリジナル年賀状が完成！カラフルで，作るのも楽しい

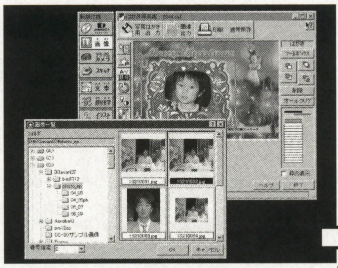


《写真7》スキャナがあれば，好きなイラストや写真を年賀状に使える。ベーマガのイラストだってOKだ

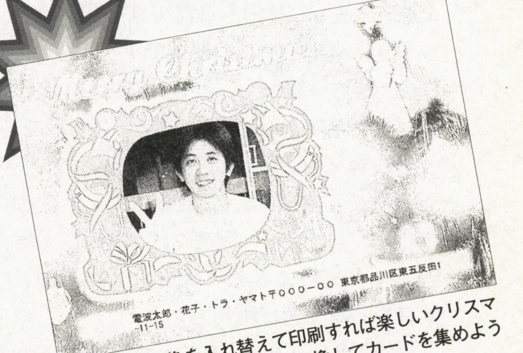


《写真8》一度画像を保存してから利用するようにしよう。ちなみに，取り込んだのは1996年1月号

《写真9》年号の数字をちょっと加工すれば立派な年賀状の完成。友達に送ってビックリさせよう



《写真10》はがき写真館には，クリスマスなど季節のイベントに対応したサンプルもたくさん用意されている



《写真11》画像を入れ替えて印刷すれば楽しいクリスマス・カードの完成だ。友達と交換してカードを集めよう

［吹き出し］を利用して，文章を入力することもできます。はじめに［吹き出し］で吹き出しを設定し，つぎに［文章］でテキストを入力します。フォントや色，縦書き，横書きなども設定できるので，自由にメッセージを入力しましょう。これで完成です。早速ハガキに印刷しましょう（写真6）。

## スキャナで好きなイラストを取り込んで利用しよう

スキャナがあれば，雑誌などから好きなイラストを取り込んで，年賀状のイラストとして利用することができます。絵を描くのが苦手な人や，プリントされた写真などを利用したい人にはうれしい周辺機器ですね。スキャナで利用したいイラストを取り込んだら保存し，はがき写真館で［新規作成］を選び，取り込んだイラストを選択すればOKです。必要に応じて文字などを追加すれば，アッという間にオリジナル年賀状が完成します（写真7, 8, 9）。

## クリスマス・カードに応用しよう

正月より先に来るのがクリスマス。プレゼントの交換もうれしいですが，クリスマス・カードの交換というのも，オシャレでいいですよね。はがき写真館を使えば，先ほどの年賀状と同じ要領で簡単に作成できます。友達や好きな人に送って，素敵な気分を演出してみてはいかがでしょうか？（写真10, 11）

●機材をそろえて作成すると…

| | |
|---|---|
| プリンタ | 49,800円 |
| スキャナ | 54,800円 |
| デジカメ | 128,000円 |
| ソフト | 8,800円 |
| 合計 | 241,400円（消費税抜き） |

必要（オプションなどは含まれていません）

# デジカメとプリンタでオリジナル・カレンダー作りに挑戦！

部屋のインテリアとして壁を飾るカレンダーも，プリンタがあれば，大きいサイズはもちろん，卓上サイズだって簡単に作成することができます。

今回は，背景にデジカメで撮影した画像を使った，オシャレなカレンダー作りに挑戦してみましょう。作成には，カレンダーのテンプレートが10種類以上用意され，画像の加工や名刺作成機能も搭載したカノープスの画像ソフト『iPhoto Express』を使用しました。

**使用機材**

**プリンタ**

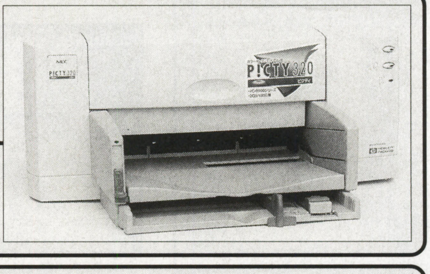
NEC

**PICTY320**

価格49,800円

■問い合わせ先　☎03-3452-8000

■ホームページ　http://www.nec.co.jp/98/



**デジカメ**

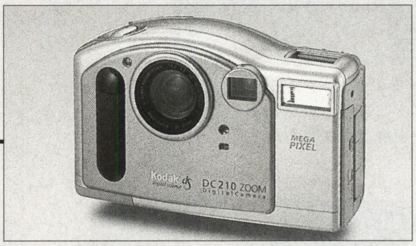
日本コダック

**DC210ズーム**

価格81,000円

■問い合わせ先　☎03-5488-2390

■ホームページ　http://www.kodak.co.jp/



**ソフト**

カノープス

**iPhoto Express 1.1J**（アイ・フォト エクスプレス）

価格7,800円

■問い合わせ先　☎078-992-4461

■ホームページ　http://www.canopus.co.jp/

## デジカメから画像を転送してソフトで加工，編集しよう

まずは，デジカメから画像をパソコンに転送します。日本コダックの『DC210ズーム』は，パソコンですぐに利用できるよう，JPEG形式で画像が保存されています。パソコンへの画像転送は，ケーブル接続による転送はもちろん，PCカード･アダプタを使った転送も可能です（**写真1**）。

つぎに素材の加工の準備です。『iPhoto Exprss』を起動し，［カレンダー］のアイコンをクリックします。転送した画像を一覧できるビューワが表示されるので，その中から使用する画像をクリックして選択してください（**写真2**）。画像を一つのフォルダにまとめて保存しておけば，素材を一覧できて便利ですよ。

再び［カレンダー］のアイコンをクリックし，今度は使用するカレンダーのテンプレートを選択します（**写真3**）。

このまま使ってもよいのですが，せっかくですからいろいろと加工してみましょう。カレンダーは，背景画像の他，年月日，曜日によって構成されており，それぞれマウスを右クリックすることで各種設定を変更できるようになっています（**写真4**）。背景の画像比率は変更できるので，画像が歪（ゆが）んでいるような場合は「アスペクト比を維持」をチェックしておきましょう。その場合，レイアウトに空白ができるので，日付表示の位置などを見やすく調整してください。

つぎに，日付部分の設定です。カレンダーから離れても視認できるように，今回は数字を太字に設定します。フォントも設定できるので，画像のイメージに合わせて変更しましょう（**写真5**）。

実用性を高めたいなら，表示月の前後月も表示させておくといいでしょう。スケジュール管理に役立ちますよ。

## 用紙サイズを設定して印刷しよう

最後に，印刷設定で机に置けるサイズの用紙に変更します。印刷設定ボタンをクリックして，印刷する用紙の種類を選択しましょう（**写真6**）。ここでプリンタを使って印刷するわけですが，プリンタは事前に接続して，動作するかチェックしておいてください（**写真7**）。プリンタが印刷可能ならば印刷。これで卓上カレンダーが完成しました（**写真8**）。

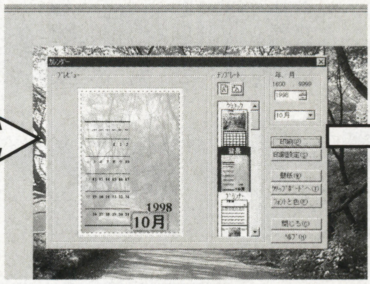
今回は縦のレイアウトで作成しましたが，横型で作成することもできます。12か月分を一度に作る必要はないので，じっくり素材を吟味して，カレンダー作りを楽しんでください。

## ポスターだって作成できるぞ！

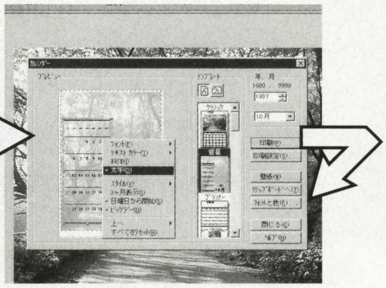
Windowsは，CGなどをデスクトップ

《写真1》PCカード・スロットがある人なら，PCカード・アダプタで手軽に画像を転送できる

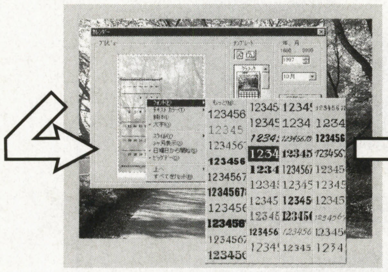
《写真2》『iPhoto Express』のメイン画面。上部分に配置されているアイコンをクリックして，作業をはじめよう



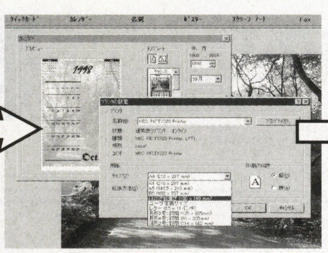
《写真3》カレンダーのデザインを選択する。レイアウトは後からいくらでも変更できる



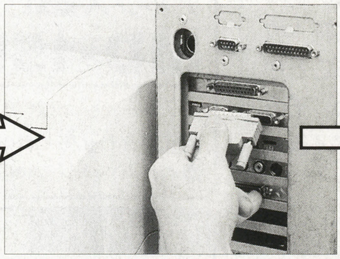
《写真4》変更したい部分で右クリックすると，画像の比率やフォントなどが設定できる編集メニューが表示される



《写真5》数字などのフォントも自由に設定できる。画像のイメージにあったフォントを選ぼう

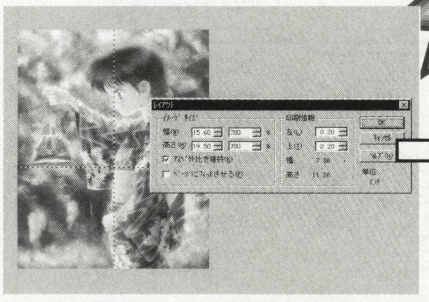


《写真6》ここでは「ハガキサイズ」を指定した。卓上で使うにはちょうどいい大きさだろう

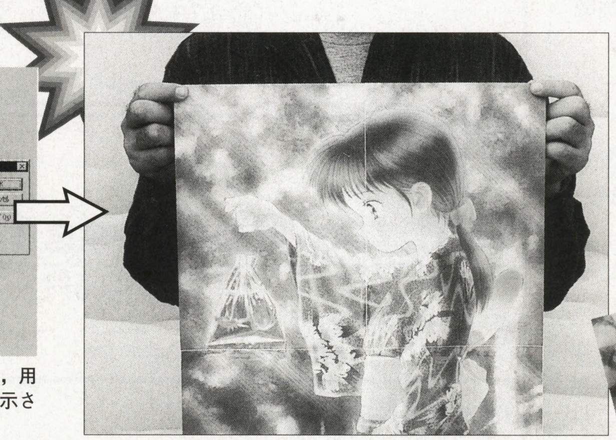


《写真7》プリンタをパラレル・ポートに接続する。事前にきちんと印刷できるかどうか確認しておこう

《写真8》卓上カレンダーの完成！　キミもお気に入りの写真でカレンダー作成に挑戦しよう



《写真9》iPhoto Expressで拡大印刷すると，用紙にどのような配分で印刷されるかグリッドで示される



《写真10》印刷された用紙を貼りあわせて完成！　つなぎ目さえ気にしなければ，大きいポスターも作成できるぞ

《写真11》ごとP氏のフルカラーCG集「もえぎいろ」より。カラーでお見せできないのが残念

の壁紙として設定することができます。デスクトップを飾るCGをポスターにして，部屋に飾りたいと思っている人もいることでしょう。インターネットのホームページでも，CG作家をはじめ多くの人が自作のCGを公開しているので，素材には困りません。

そこで，CG画像を使ったポスター作りにもチャレンジしてみたいと思います。

カレンダー作りと同じ要領で，[ポスター]のアイコンをクリックして画像を選択します。すると印刷プレビュー・ボックスが表示されるので，そこで[オプション]－[レイアウト]でポスターのサイズを設定しましょう(**写真9**)。拡大して大きいサイズにすると，分割して印刷されるので，あとで重ね貼りをすればOKです(**写真10**)。

今回使用したCGは，CG作家のごとPさん制作の作品を使用させていただきました。ごとPさんはホームページを開設しているので，興味のある人はぜひアクセスしてみてください(URL：http://www.mirai.or.jp/~gotop/)。

**注：他人の作品を利用する場合，個人で楽しむ他は制作者の了承が必要になるので，使用には十分注意してください。**

**●機材をそろえて作成すると…**

| | |
|---|---|
| プリンタ | 49,800円 |
| デジカメ | 81,000円 |
| ソフト | 7,800円 |
| 合計 | 138,600円(消費税抜き) |
| 必要(オプションなどは含まれていません) | |

## デジカメ/スキャナ/プリンタでオリジナル・グッズ作成にチャレンジ！　その3

# 名刺やシールなど コミュニケーション・アイテムを作ろう！

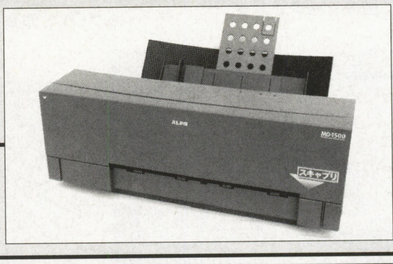
仕事をしている人にはもちろん，自己紹介には欠かせないアイテムの名刺。その名刺も，パソコンで作成が可能です。内容で個性をアピールすれば，名刺1枚でも相手にバッチリ覚えてもらうことができます。ここでは名刺をはじめ，その他楽しいコミュニケーション・アイテムの制作手順を紹介しましょう。

**使用機材**

**プリンタ**

アルプス電気
## MD-1500J
価格59,800円

■問い合わせ先　☎045-544-8240
■ホームページ　http://www.alps.co.jp/brand/printer/




**デジカメ**

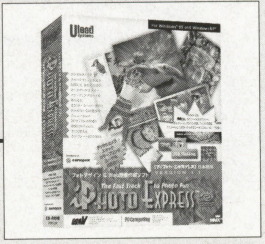
カシオ
## QV-700
価格75,000円

■問い合わせ先　☎03-3347-4811
■ホームページ　http://www.casio.co.jp/

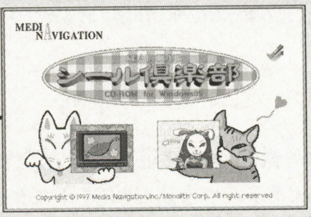
**ソフト**

カノープス
## iPhoto Express1.1J
価格7,800円

■問い合わせ先　☎078-992-4461
■ホームページ　http://www.canopus.co.jp/



Media Navigation
## シール倶楽部
（MD-1500J付属ソフト）




### 名刺作りも自宅でOK！

今回は，顔写真入りの名刺作成に挑戦してみましょう。名刺作成に使用したソフトは，前ページでも活躍したカノープスの『iPhoto Express』です。

最初に，デジカメやスキャナで画像を取り込みます。デジカメなどで撮影し，パソコンに転送しておきましょう。

つぎはソフトでの作業です。iPhoto Expressを起動して，使用する画像ファイルを開いたら，左上にある矢印アイコンをクリックし，アイコン・グループを変更します(**写真1**)。［クロップ］のアイコンが表示されたらクリックして，顔写真で使用する範囲を指定して切り抜きます(**写真2**)。画像が暗い場合は，［照明］のアイコンを選択し，画像全体の明るさを調整して見やすくしましょう(**写真3**)。また，ピントが合っていなくて画像がボヤけているなら，［フォーカス］アイコンで補正すれば多少見やすくなりなす。画像を編集したら，データの保存を忘れないでくださいね。

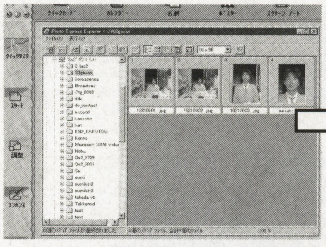
### レイアウトを確認しながら作業を進めよう

画像の編集が済んだら，今度は名刺のデザインです。［クイックカード］のアイコンから，「名刺」をクリック。あらかじめ用意された名刺テンプレートが表示されるので，使用するデザインをクリックして選択します(**写真4**)。

ここから細かいデザイン調整に入ります。最初は顔写真の差し替えです。写真をクリックすると，下に小さなアイコンが現れるので，クリックしてメニューを開き［ファイルから開く］を選択します(**写真5**)。画像一覧用のビューアが起動するので，先ほど作成した画像を選択。画像をどのように配置するか指定します。プレビューで確認すると，印刷結果が分かって作業が進めやすいですよ。

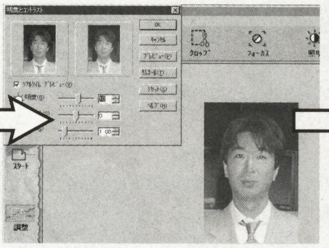
つぎに名前の変更です。今回は漢字とローマ字を平行表記しましょう(**写真6**)。ここで大事なのが，使用する文字のフォントとサイズです。デザインは，名刺全体のデザインに関わってきます。プレビューで何度も確認して，納得いくまで調整してください。

その他，住所や電話番号，電子メールのアドレスなどを記せば，より本格的な

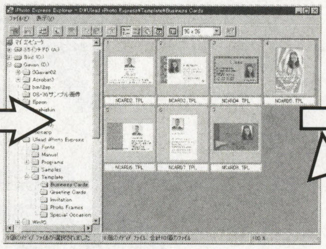


《写真1》まずは画像で使用する部分を切り抜いて補正する。使用する画像をクリックして開こう

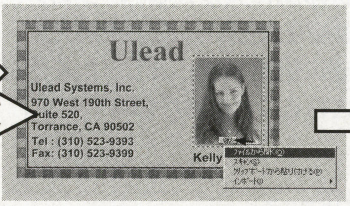
《写真2》8か所のコントロール・ポイントを操作し，切り抜き範囲を指定する。胸ぐらいで切り抜くとバランスがいい



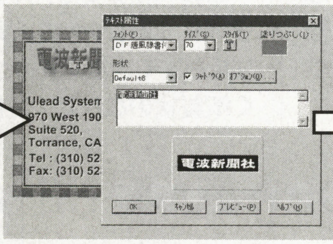
《写真3》画像が暗いとせっかくの顔もよく見えない。明るくしてハッキリ表情がわかるようにしよう



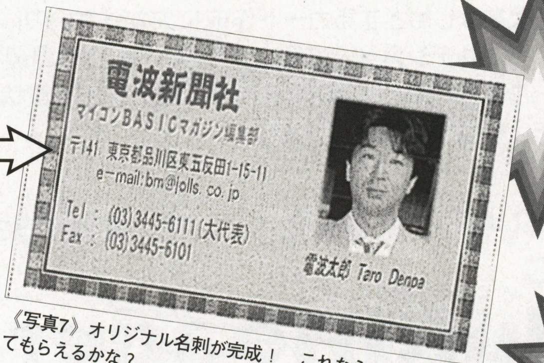
《写真4》名刺のテンプレートは5種類以上用意されている。自分で好きなようにデザインすることも可能だ




《写真5》画像をクリックすると，小さなアイコンが表示される。クリックして画像を差し替えよう



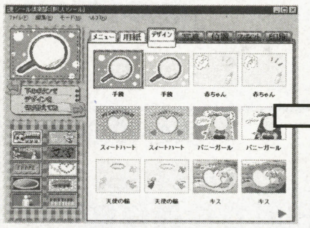

《写真6》文字の配置，サイズ，フォントなどは自由に変更できる。こだわってレイアウトしよう



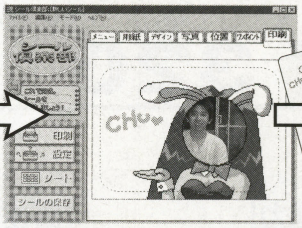

《写真7》オリジナル名刺が完成！ これなら一目で覚えてもらえるかな？

名刺になります。できあがった名刺デザインは，忘れずに保存してください。

いよいよ印刷です。[名刺]のアイコンを選択してプリントします。1枚の用紙に名刺が複数枚印刷されるので，切り離して利用しましょう（**写真7**）。



《写真8》選ぶときでも思わず笑ってしまう面白デザインが満載。キミはどれにする？



《写真9》画像のレイアウトは自由に調整できる。フレームや背景に合うよう配置しよう

《写真10》見事シールが完成。友達のシールも作ってプレゼントしちゃおう！

## オリジナル・シールだって作っちゃおう！

パソコンがあれば，オリジナル・シールだってカンタンに作成できます。ここでは，MD-1500Jの付属ソフト『シール倶楽部』と，デジカメで撮った画像や，スキャナで取り込んだ画像を使ってシール作りに挑戦してみましょう。

ソフトを起動したら，「あたらしいシールをつくる」を選択します。用紙サイズを選んで，下地となるデザインを選びましょう（**写真8**）。

デザインが決まったら，使用する顔写真を選択。[写真]のタグをクリックし，[ファイルからの追加]で使いたい写真を選んでください。あらかじめパソコンに転送しておいた画像から，表情がはっきり写っている画像を選びましょう。

つぎに，[位置]で顔写真の位置を調整します（**写真9**）。シール倶楽部では，さらにフキダシなどでセリフをつけることも可能。用意されたセリフの他，直接入力もできるので，いろいろ試して楽しいシールにしましょう（**写真10**）。

### ●機材をそろえて作成すると…

| | |
|---|---|
| プリンタ | 59,800円 |
| デジカメ | 75,000円 |
| ソフト | 7,800円 |
| 合計 | 142,600円（消費税抜き） |

必要（オプションなどは含まれていません）

*たまごっちが家族の一員に！*

ビームエンタテインメント

**たまごっちペイントCD-ROM**
**スタンプdeおたすけっち**

（1997年11月14日発売予定）

●Windows＆Macintosh対応

**価格2,800円**
■問い合わせ先
デジタルメディア事業部
☎03-5820-8773
■ホームページ
http://www.otakuwave.co.jp/

爆発的なブームとなった『たまごっち』が，ペイント・ソフトとなって登場。家族写真と組み合わせれば，たまごっちのキャラクターたちが家族の一員になります。700種類以上のたまごっちスタンプと，250種類以上の装飾パターンが用意。手軽に楽しめるよう，低価格なのもうれしいかぎりですね。年賀状やグリーティング・カード作成に利用して，楽しいたまごっちオリジナル・メッセージカードを作りましょう。

## オリジナル年賀状，カード作成に欠かせない周辺機器はコレだ！

# デジカメ／プリンタ／スキャナの売れセン製品

年賀状をはじめとするカード作成に欠かせないのは，なんといってもデジカメ，プリンタをはじめとする周辺機器です。これらのツールの充実具合で，作成する年賀状のクオリティもかなりちがってきます。

このページでは，年賀状印刷に欠かせないデジカメ，プリンタ，スキャナの人気機種を大紹介。三つそろえて，あなたもすてきな年賀状作成に挑戦しましょう。たくさん届く年賀状のなかで，注目されることまちがいなしです。

### 高速スキャナと最新プリンタ，最強の組み合わせを実現！

NEC

マルチ リーダー

## MultiReader 300S

（1997年4月発売）　価格54,800円

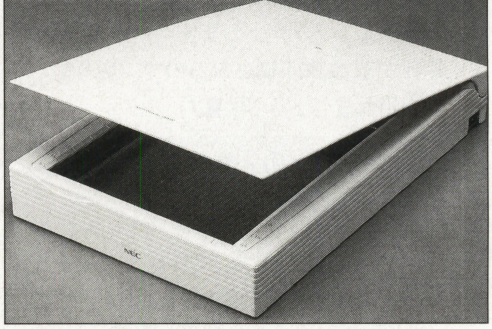
ピクティ

## PICTY 320

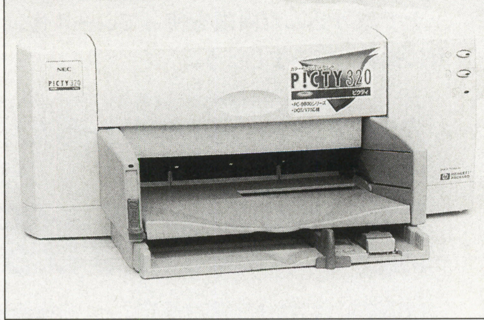
（1997年10月発売）　価格49,800円

■問い合わせ先
NECインフォメーションセンター
東　京☎03-3452-8000
大　阪☎06-930-9821
名古屋☎052-722-9800
■ホームページ
http://www.nec.co.jp/98/

MultiReader300S



PICTY 320




### 高速スキャンが魅力！

『MultiReader300S』は，A4サイズのフルカラー原稿を，基本解像度300dpiでわずか8秒という短時間で読みとれるフルカラー・スキャナです。スキャナの読み取り速度に不満を感じていたユーザーも，これなら満足できると思います。読み取り時間が短いので，解像度をいろいろと変更して，読み取り結果をチェックできます。

また，幅291mm，奥行き426mm，高さ65mmと，フラット・ベッド型スキャナの中ではかなり小さいのも特徴の一つ。パソコンの横にならべておいて，気軽に扱えるのがいいですね。また，MultiReaderには，基本解像度600dpiの高品位モデル『MultiReader 600S』（価格148,000円）も用意されています。予算や用途に応じて，最適のモデルを選びましょう。

### 高速印刷で快適作業

NECの『PICTY320』は，インクノズル数を，モノクロ印刷で従来機の6倍（カラー印刷時は4倍）まで増やし，高速印刷を可能にした最新フルカラー・プリンタ。これにより，A4サイズ用紙のモノクロ印刷で1分8枚という，レーザー・プリンタなみの印刷時間を実現しました（カラーでは1分4枚）。

機能があがったのは，なにも印刷時間だけではありません。印刷品質も，これまでの機種にくらべ格段の進歩を果たしています。

1,200×1,200dpi相当の高画質印刷を実現する“スーパー・フォト・プリント機能”により，グラデーションや小さな文字もキレイに印刷。新しいPICTYは，誰もが納得する高画質印刷，印刷時間を実現したフルカラー・プリンタなのです。

MultiReader300Sの主な仕様

| | |
|---|---|
| 原稿サイズ | A4サイズ |
| 光学解像度 | 300×600dpi |
| 読み取り速度 | 約2.3msec／line |
| 読み取り階調 | 各色30bit／ドット（1,024階調） |
| インターフェース | SCSI2 |
| 付属ソフト | Windows3.1／95，Macintosh用ドライバ他<br>レタッチ・ソフトなど付属 |

PICTY 320の主な仕様

| | |
|---|---|
| 印字方式 | インクジェット方式 |
| 印字速度 | モノクロ：最高8枚／分　カラー：最高4枚／分 |
| インターフェース | IEEE1284準拠双方向パラレル |
| 対応用紙 | レター～A4普通紙／専用紙／ハガキ／OHPシートなど |
| 給紙容量 | 普通紙100枚，ハガキ30枚，OHPシート25枚 |
| 外形寸法／重量 | 446×355×185mm／約5.5kg |
| 備考 | ドライバ他シールソフトなど3本が付属 |

# 素敵な風景や笑顔を撮って活用しよう！

# デジタル・カメラ

## 3倍ズームレンズ付一眼レフデジカメ

オリンパス **CAMEDIA（キャメディア）シリーズ**

## C-1400L

（1997年10月発売）

**価格128,000円**

CAMEDIA『C-1400L』は，1／2インチ141万画素プログレッシブCCD採用。3倍ズームレンズを備えた最新のデジタル・カメラです。3倍ズームレンズは，35mm換算で36～110mm，F2.8～F3.9の明るさ。非球面レンズを含む高解像ガラスレンズ使用で，搭載画素数と相まって鮮やかでシャープな画像を得ることができます。デザインはホールディング性の良いL型フォルムを採用しており，より実用性を重視したタイプとなっています。

■問い合わせ先
オリンパスカスタマーサポートセンター
☎0426-42-7499
■ホームページ
http://wwww.olympus.co.jp/

**CAMEDIA C-1400Lの主な仕様**

| | |
|---|---|
| 画素数 | 141万画素 |
| 液晶モニタ | 1.8インチ |
| 記録メディア | 3.3Vスマートメディア（4MBカード付属） |
| 記録枚数 | SQモード49枚／HQモード20枚／SHQモード6枚 |
| フラッシュ | あり |
| 付属ソフト | オプション |
| 電源 | 単3乾電池×4本／ACアダプタ（オプション） |

## 81万画素で大画面高画質を実現

エプソン

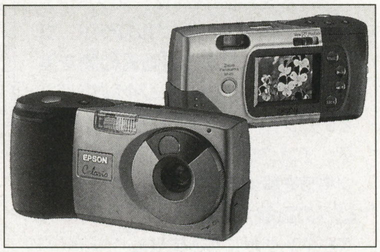
## CP-500

（1997年7月発売）

**価格89,800円**

『CP-500』は“エプソン・カラリオ・フォトCPシリーズ”の上位機種。81万画素CCDを採用し，XGA（1,024×768ピクセル）クラスの画像記録を実現したデジタル・カメラです。

レンズには，使いやすい広角レンズを使用しており，オート・フォーカス機能で距離を気にせず撮影できるようになっています。その他にも，デジタル・ズーム／パノラマ／9分割マルチ連写などが搭載されています。




■問い合わせ先
エプソンインフォメーションセンター
東京☎0424-99-7133
大阪☎06-399-1115
福岡☎092-452-3942
■ホームページ
http://www.epson.co.jp/

**CP-500の主な仕様**

| | |
|---|---|
| 画素数 | 81万画素 |
| 液晶モニタ | 2インチ |
| 記録メディア | コンパクト・フラッシュ・メモリカード（4MBフラッシュROM内蔵） |
| 記録枚数（内蔵メモリ） | 標準モード56枚／精細モード18枚／高精細モード8枚 |
| フラッシュ | あり |
| 付属ソフト | パソコン接続キット／CD-ROMマニュアルなど8種類 |
| 電源 | 単3乾電池×4本／ACアダプタ（オプション） |

## 新世代デジタル・カメラ登場！

日本コダック

## DC210ズーム

（1997年10月発売）

**価格81,000円**

『DC210ズーム』は，高解像度109万画素の正方画素CCD，光学2倍ズームレンズを備えたデジタル・カメラです。

2倍ズームレンズは，29～58mmの広角レンズで，細部まで歪みのない，シャープな画像を再現できます。また，操作は内蔵された1.8インチの液晶モニタ上に表示されるアイコンで行ない，記録画素数やファイル形式，画像消去などの操作が簡単にできるようになっています。

■問い合わせ先
日本コダックカスタマーサポート
☎03-5488-2390
■ホームページ
http://www.kodak.co.jp/

**DC210の主な仕様**

| | |
|---|---|
| 画素数 | 109万画素 |
| 液晶モニタ | 1.8インチ |
| 記録メディア | コンパクト・フラッシュ・メモリカード（4MBカード付属） |
| 記録枚数（付属カード使用） | HIGHモード：最高画質13枚／高画質19枚／標準画質31枚<br>STANDARDモード：最高画質28枚／高画質38枚／標準画質59枚 |
| フラッシュ | あり |
| 付属ソフト | オプション |
| 電源 | 単3型電池×4本／ACアダプタ（オプション） |

## QVシリーズで外部記録媒体をはじめて採用!

カシオ

## QV-700

（1997年9月発売）

**価格75,000円**

カシオの最新デジカメ『QV-700』では，コンパクト・フラッシュ・メモリカードをはじめて外部記録媒体として採用しています。15MBのメモリカードで363枚以上の画像が記録可能。メモリカードを交換すれば，さらなる記録も可能です。これで，残り記録枚数で悩むこともなくなりました。

レンズ部分の回転機能や，一定間隔で連続撮影するインターバル撮影，パソコン上での加工を前提としたパノラマ撮影など，便利な機能を搭載しています。

■問い合わせ先
カシオ計算機株式会社
☎03-3347-4811
■ホームページ
http://www.casio.co.jp/

**QV-700の主な仕様**

| | |
|---|---|
| 画素数 | 35万画素 |
| 液晶モニタ | 2.5インチ |
| 記録メディア | コンパクト・フラッシュ・メモリカード（2MBカード付属） |
| 記録枚数（付属カード使用） | FINE約14枚／NORMAL約26枚／ECONOMY約47枚 |
| フラッシュ | あり |
| 付属ソフト | オプション |
| 電源 | 単3型電池×4本／ACアダプタ（オプション） |

## 最新プリンタでキレイに印刷！

# フルカラー・プリンタ

### PMシリーズにA3対応プリンタ登場

## EPSON PM-2000C （1997年9月発売） 価格99,800円

『PM-2000C』は，マッハジェット方式を採用したフルカラー・プリンタ。写真なみの高画質印刷を実現するカラー・マッチング技術「フォトカラーマネージャ」を採用しており，インクジェット方式特有のザラツキ感を解消しています。インクの用紙への固着力も強いので，水に濡れてもインクがにじみません。

また，A3サイズ用紙まで対応したことで，ポスターや壁新聞，プライベート・カレンダーなど，大きな用紙への印刷もできるようになりました。

A3用紙までの印刷に対応していながら，写真なみの高画質印刷を実現し，さらに高速プリントが可能なのはさすがです。

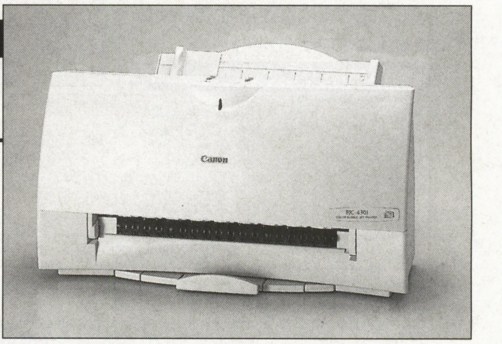
■問い合わせ先
エプソンインフォメーションセンター
東京☎0424-99-7133
大阪☎06-399-1115
福岡☎092-452-3942
■ホームページ
http://wwww.epson.co.jp/

**PM-2000Cの主な仕様**

| | |
|---|---|
| 印字方式／解像度 | マッハジェット方式／720×720dpi |
| 印字速度 | モノクロ：1.6ppm／カラー：0.3ppm（720dpi） |
| インターフェース | IEEE1284準拠双方向パラレル，Macintosh用シリアル |
| 対応用紙 | A6～A3普通紙／専用紙／ハガキ／OHPシートなど |
| 給紙容量 | 普通紙100枚，ハガキ30枚，OHPシート10枚など |
| 外形寸法／重量 | 546×275×172mm／約7kg |
| 備考 | Windows＆Macintosh用ドライバ／各種印刷ソフトが付属 |

### カートリッジ交換でスキャナにもなる！

## キヤノン BJC-430J （1997年9月発売） 価格49,800円



『BJC-430J』は，インクジェット方式のフルカラー・プリンタ。大小二つのインク滴を打ち分ける「ドロップ変調技術」により，ハイスピードな印刷ながら，自然でなめらかなグラデーション表現の印刷が可能になっています。さらに，イメージ・データ自動補正機能により，CGや写真画像を印刷する際に起こるプリント上のギザギザ（ジャギー）も解消されました。

また，オプションでスキャナ・カートリッジ（価格12,800円）をインク・カートリッジと換装すれば，カラー・スキャナとして使用することも可能。設置スペースに余裕のない人にとっては，うれしいオプション機能といえますね。

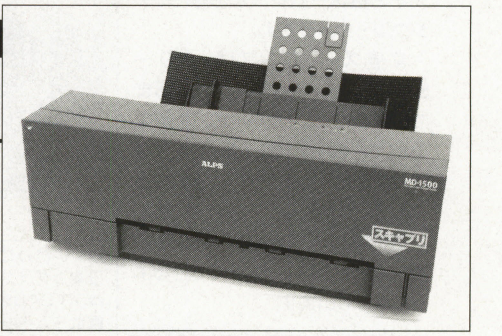
■問い合わせ先
BJコールセンター
☎043-211-9330
☎03-3455-9544
■ホームページ
http://www.canon-sales.co.jp/BJ/

**BJ-430Jの主な仕様**

| | |
|---|---|
| 印字方式／解像度 | ノンインパクト式バブルジェット／720×360dpi |
| 印字速度 | モノクロ：3.5ppm／カラー：0.3～0.8ppm |
| インターフェース | IEEE1284準拠双方向パラレル，Macintosh用シリアル |
| 対応用紙 | A5～A4普通紙／専用紙／ハガキなど |
| 給紙容量 | 普通紙約100枚，ハガキ40枚，OHPシート50枚など |
| 外形寸法／重量 | 383×232×203mm／約3.1kg |
| 備考 | インク・カートリッジ交換でスキャナとして使用可能 |

### 高解像度のスキャナ搭載のプリンタ

## アルプス電気 MD-1500J （1997年10月発売） 価格59,800円



『MD-1500J』は，マイクロドライ方式のフルカラー・プリンタ。このマイクロドライ方式の利点は，インク自体が水分を含んでいないので，印刷がにじんだり，色あせがしにくい点です。インクリボンはそれぞれ独立しているので，交換すればゴールドやシルバーといった，特色インクも利用できるようになります。もっとも注目すべきは，専用紙を必要とした光沢プリントが，普通紙でできる点です。写真を入れたオリジナルの年賀状作成のときには，大いに役に立つでしょう。

また，600×600dpi相当のフルカラー・スキャナも搭載しているので，これからプリンタとスキャナの購入を考えている人にお薦めできる1台となっています。

■問い合わせ先
アルプス電気株式会社
カスタマーサポートセンター
☎045-544-8240
■ホームページ
http://www.alps.co.jp/brand/printer/

**MD-1500Jの主な仕様**

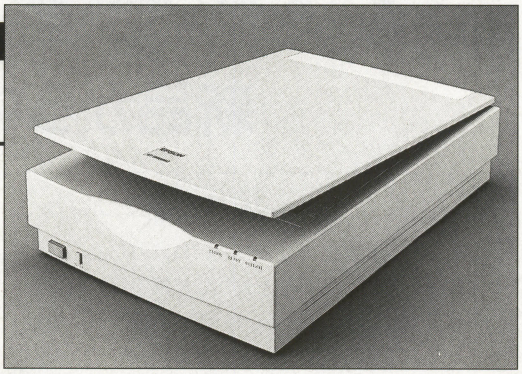
| | |
|---|---|
| インターフェース | IEEE1284準拠双方向パラレル |
| 対応用紙 | A4普通紙／専用紙／ハガキ／OHPシートなど |
| 給紙容量 | 普通紙100枚，ハガキ30枚など |
| プリンタ部 | |
| 印字方式／解像度 | マイクロドライ方式／1,200×600dpi |
| スキャナ部 | |
| 光学解像度 | 600×600dpi |
| 読み取り階調 | 各色9bit／ドット（256階調） |
| 外形寸法／重量 | 449×280×190mm／約4.5kg |
| 備考 | Windows＆Macintosh用ドライバ／各種印刷ソフト， |

## 原稿の読み取りはおまかせ！

# フルカラー・スキャナ

### GTシリーズに新モデル登場!

## EPSON GT-5500WINP (1997年9月発売) 価格59,800円



エプソンの新しいスキャナ『GT-5500』シリーズには，Windows用としてパラレル接続のWINPと，SCSI接続のWINS，そしてMacintosh用であるARTの3モデルが用意されています。これらは高性能カラーCCDを搭載しており，400dpi，1,024階調，10bitの高画質入力に対応。さらに，従来機のスキャナとくらべて2倍の高速読み取りを実現させました。本体サイズも，297×443mmと前モデルよりコンパクトになっているので，設置に場所を取らなくていいですね。付属ソフトは，大きな原稿を分割して取り込んで合成するスティッチング・ソフトをはじめ，多くのソフトが付属。実用本位のスキャナとして，お薦めできる製品です。

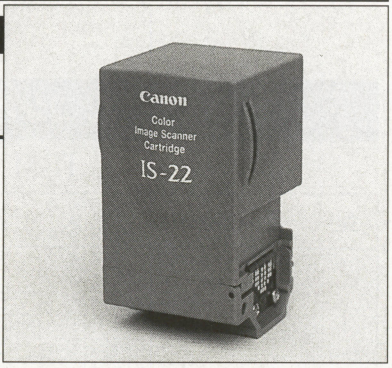
■問い合わせ
エプソンインフォメーションセンター
東京☎0424-99-7133
大阪☎06-399-1115
福岡☎092-452-3942
■ホームページ
http://www.epson.co.jp/

GT-5500の主な仕様

| | |
|---|---|
| 原稿サイズ | A4サイズ |
| 光学解像度 | 400×400dpi |
| 読み取り階調 | 各色10bit／ドット（1,024階調） |
| インターフェース | SCSI2／双方向パラレル（WINP） |
| 付属ソフト | 6本 |

### カートリッジ交換でスキャナに早変わり！

## キヤノン カラー・イメージ・スキャナ・カートリッジ IS-22 (1997年9月発売) 価格12,800円




『IS-22』は，対応BJプリンタとインク・カートリッジを交換するだけで，プリンタを256階調の読み取りが可能なカラー・スキャナに変身させてしまう，スグレモノのオプションです。対応しているBJプリンタは，前ページでも紹介した『BJC-430J』と，A3サイズ用紙印刷が可能な『BJC-465J』の2機種。また，『BJC-80v』の携帯／コンパクト型のBJプリンタに対応した『IS-12』（価格12,800円）もラインアップされています。特別な作業は必要なく，インク・カートリッジを交換する要領でスキャナ・カートリッジを交換し，対応ソフトウエアを導入すれば使用できるようになります。
プリンタとスキャナを，同時に用意したい人にピッタリですね。

■問い合わせ先
BJコールセンター
☎043-211-9330
☎03-3455-9544
■ホームページ
http://www.canon-sales.co.jp/BJ/

IS-22の主な仕様

| | |
|---|---|
| 原稿サイズ | 搭載プリンタに準拠 |
| 光学解像度 | 90～360dpi |
| 読み取り階調 | 各色8bit／ドット（256階調） |
| インターフェース | 双方向パラレル |
| 付属ソフト | Windowsws用対応ドライバ |

### 特報 DSシリーズにズーム，オート・フォーカス搭載の新モデル登場！

## 富士写真フイルム DS-30 (1997年11月21日発売予定) 価格64,800円

富士写真フイルムの新デジカメ『DS-30』は，3倍ズーム，オートフォーカス機能の搭載，液晶モニタを1.8インチから2インチへ変更するなど，前モデルDS-20の不満点を解消したリニューアル・モデル。電源も，乾電池から充電式バッテリに変更され，より使い勝手が向上しました。オプションを装備すれば乾電池も使用できるので，旅先での急なバッテリ切れにあっても安心です。
撮影時の新機能として，2秒間に4コマ，9コマ，16コマの連続撮影ができるストロボ撮影機能を搭載。決定的瞬間もこれでバッチリ撮影できます。ますます便利になったDS-30で，スナップ写真をバンバン撮りまくりましょう！

■問い合わせ先
お客様コミュニケーションセンター
☎03-3406-2981
■ホームページ
http://www.fujifilm.co.jp/

DS-30の主な仕様

| | |
|---|---|
| 画素数 | 35万画素 |
| 液晶モニタ | 2インチ |
| 記録メディア | スマートメディア（2MBカード付属） |
| 記録枚数（付属カード使用） | ファインモード約22枚／標準モード約30枚 |
| フラッシュ | あり |
| 付属ソフト | オプション |
| 電源 | 専用充電式バッテリ，ACアダプタ（付属）／単3型電池×4本（オプション） |

おさがしのパソコン／周辺機器がきっと見つかる!!

# パソコン Buyer's Guide（バイヤーズガイド）

## 新品から中古までショップ情報満載！

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，パソコン機器を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

**■表の見方**

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，などの項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：新品
2：アウトレット品
3：中古品

といった，数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

## パソコン本体

### IBM

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| AptivaT85(2161-T85) | 258,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 2 | | コンピュータバンク |
| AptivaT71(2161-T71) | 208,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 2 | | コンピュータバンク |
| AptivaJ35 | 178,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ビットマップ |
| ThinkPad365X 2625-BJ9 | 162,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | P150/8/1.3GB/TFT | ユニオンコンピューターネットワーク |
| Aptiva770 | 158,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ビットマップ |
| PC350(6587-JC2) | 149,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | MMX(166)/32/4.2GB/16×CD/LAN/NT4.0 | OTTO |
| PC750(6887-JC1) | 129,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | P(166)/16/1.6GB/6×CD/Win3.1＆ WARP | OTTO |
| ThinkPad530CS-7FK | 89,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | | OTTO |
| PS/V 2405NVC | 39,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | RAM 16MB, HDD 340MB, DOS5導入済, Win95可能 | イオシス |
| PS-5523-V08 | 29,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | | フレックス四日市 |
| 5530T | 6,980円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | 2/30,CRT付 | ユニオンコンピューターネットワーク |

### Apple

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PowerMacintosh9600/300 | 428,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PowerBook2400C/180 | 298,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PowerBook1400C/133(M5576J/A) | 289,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | PPC603e(133)/16/1GB/11.3"TFT/6×CD | OTTO |
| PowerBook5300Ce/117(M3828J/B) | 279,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | PPC603e(117)/32/1.1GB/10.4"TFT(800) | OTTO |
| PowerBook1400C/117(M4856J/A) | 278,900円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | PPC603e(117)/16/1GB/11.3"TFT/6×CD | OTTO |
| PowerMacintosh7300/180 | 181,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PowerBook5300Cs/100(M3967J/A) | 169,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | PC603e(100)/16/500/Ir/10.4"DSTN | OTTO |
| PowerMacintosh6300/120SP | 108,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ビットマップ |
| Performa 6210 | 99,800円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | メモリ 16MB, HDD 800MB, CD 4倍速 | ワンダーボックス |
| PowerMacintosh7500/100 | 99,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | PPC601(100)/16/1GB/4×CD | OTTO |
| PowerMacintosh8100/100 | 98,000円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | PPC601(80)/16/500/2×CD | OTTO |
| PowerBook190/66(M3531J/B) | 89,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 68LC040(33)/8/500/10.4"DSTN | OTTO |
| Color Classic II | 79,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 68030(33)/8/160 | OTTO |
| PowerMacintosh7100/80V | 79,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | PPC601(80)/16/500/2×CD | OTTO |
| PowerMacintosh7200/90 | 79,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | PPC601(90)/16/500/4×CD | OTTO |
| Macintosh LC630 | 69,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | HDD 350MB, モニタ付 | ワンダーボックス |
| PowerMacintosh6200/75 | 69,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | PPC603(75)/16/500/4×CD | OTTO |
| Performa630 | 59,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PowerMacintosh6100/66 | 59,800円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 3 | PPC601(66)/8/250/CD | OTTO |
| MacintoshLC630 | 49,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | 68LC040(33)/12/350/CD | OTTO |
| MacintoshSE/30 | 49,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | RAM 8MB, HDD 40MB, モノクロCRT, KB・マウス付 | イオシス |
| CENTRIS 650/CD | 44,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| CENTRIS 650 | 39,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| MacintoshQuadra650 | 39,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | MC68040-33, 8MB/240MB, CD, KB・マウス付 | イオシス |
| MacintoshSE/30 | 39,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | | OTTO |
| MacintoshLC475 | 34,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | RAM 8MB, HDD 160MB, キーボード・マウス付 | イオシス |
| Centris650 | 29,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 68040(33)/8/230 | OTTO |
| Centris650 | 29,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 68040(33)/8/230 | OTTO |
| Macintosh II LC | 29,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | RAM 16MB, HDD 100MB, キーボード・マウス付 | イオシス |
| PowerBook150 | 29,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | MC68030-33, RAM 8MB, HDD 120MB, ノート型 | イオシス |
| MacintoshLC520 | 22,000円 | | 無 | 無 | 無 | 3 | | コムネット |
| MacintoshLC | 19,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| Macintosh II ci | 9,980円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | 68030(25)/4/40 | OTTO |
| MacintoshLC | 8,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | コムネット |

### ACER

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Aspire5133LB | 73,800円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | P133/16/1.2GB+CRT | ユニオンコンピューターネットワーク |

### NEC

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC-9821LS150/S14C2 | 308,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | コンピュータバンク |
| PC-9821Nr166/X30F | 278,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821LS150/S14C2 | 248,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | 98カラーノート | ワンダーボックス |
| PC-9821NW150/S20D | 245,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Ls150/S14D2 | 241,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821LS150/S14C2 | 239,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | MMX150/32MB/1.4GB/336K | マイコンショップ川口 |
| PC-9821Ls150/S14C2 | 239,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821NW150/S20C | 239,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Ls150/S14D | 224,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | MMX150/32MB/1.4GB/11×CD | マイコンショップ川口 |
| PC-9821V20/M7C3 | 218,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | 保証中 | ビットマップ |
| PC-9821V200/SZD2 | 218,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | コンピュータバンク |
| PC-9821XC16/M7A3 | 218,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | コンピュータバンク |
| PC-9821Ls150/S14C | 217,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821LS150/S14C | 210,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Nw133/D14D | 199,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | MMX(133)/32/2GB/11×CD/12.1"DSTN(SVGA) | OTTO |
| PC-9821Nr15/S14F | 198,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | P(150)/16/1.4GB/10×CD/226M/12.1"TFT(800) | OTTO |
| PC-9821Ct20/A-A | 186,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821La13/S14 | 180,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Nr13/D10A | 169,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | P133/32MB/1GB/TFT12.1" | マイコンショップ川口 |
| PC-9821Ls13/D10D2 | 165,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Ls13/D10C2 | 163,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Ls13/D10D2 | 160,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Ls12/D10D | 158,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | 開封品 | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Nr13/D10A | 154,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Nr13/D10B | 154,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821V13/S7RB | 148,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ビットマップ |
| PC-9821La10/8A | 140,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Ra20/N12 | 128,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | NT4.0付 | ビットマップ |
| PC-9821Xa16/W16 | 125,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | P166/16MB/1.6GB/6×CD | マイコンショップ川口 |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC-9821Nb7/C8 | 119,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | P(75)/8/810/4×CD/10.4"TFT(640)/PCM/Win3.1 | OTTO |
| PC-9821V13/M7C2 | 119,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | 17"モニター付 | コムネット |
| PC-9821CR13/TA | 118,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | P133/16MB/850MB/4×4×CD | マイコンショップ川口 |
| PC-9821Na9/H8 | 118,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-9821Cu10/DA | 108,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | P100/16MB/1.2GB/4×CD | マイコンショップ川口 |
| PC-9821NE3/5 | 99,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 486DX2-50/7.6MB/540MB | マイコンショップ川口 |
| PC-9821NP/540W | 99,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | 486DX-50/5.6MB/540MB | マイコンショップ川口 |
| PC-9821Xa16/W16 | 99,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | P(166)/16/1.6GB/サウンド/LAN/MPEG/PCM | OTTO |
| PC-9821Cb10/TA | 94,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Cb3/TA | 89,800円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | P75, メモリ 16MB, HDD 850MB, Windos95 | ワンダーボックス |
| PC-9821CF/S3 | 89,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | P60/7.6MB/540MB/2×CD | マイコンショップ川口 |
| PC-9821Xa12/K12 | 89,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | P(120)/16/1.2GB/4×CD/PCM/PCカード/Win95 | OTTO |
| PC-9821Xa13/K12 | 89,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | P133/16MB/1.2GB/4×CD | マイコンショップ川口 |
| PC-9821Ne/340W | 88,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | メモリ 13.6MB, CPUアクセラレーター付 | フレックス四日市 |
| PC-9821NE2/340W | 88,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | 486SX-33/5.6MB/340MB/9.1 | マイコンショップ川口 |
| PC-9821ND | 86,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | 486SX-33/1.6MB | マイコンショップ川口 |
| PC-9821Ap3/C9W | 85,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9821Xa12/K8 | 84,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821LT/540A | 84,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 486PX2-50/7.6MB/540MB | マイコンショップ川口 |
| PC-9821Ne3/3 | 79,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | DX2(50)/8/350/Ir/10.1"TFT | OTTO |
| PC-9821Xa10/C12 | 79,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | P(100)/16/1.2GB/4×CD/PCM/PCカード/Win3.1 | OTTO |
| PC-9821Xa7/S15 | 79,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-9821Cb3/TモデルB | 79,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | コムネット |
| PC-9821Xa9/C8 | 74,800円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821CX/S3 | 68,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | コンピュータバンク |
| PC-9801NX/C | 64,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | 10/540 | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Xa7/C4 | 64,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | P75/7.6MB/420MB/4×CD | マイコンショップ川口 |
| PC-9801NX/C120 | 59,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 486SX(20)/1.6/キ8K/120/3.5"×1/8.9"TFT(640) | OTTO |
| PC-9821Ap3/U8W | 59,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | DX4/7.6/340/3.5"×1/2×CD/PCM, FM/Win3.1 | OTTO |
| PC-9821Ne | 59,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | RAM 5.6MB, TFTカラー | イオシス |
| PC-9821NS/340W | 59,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | DX2(50)/5.6/340/3.5"×1/9.5"TFT(640) | OTTO |
| PC-9821Xa7/C8W | 59,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-9821XN/U8W | 59,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | P90/7.6MB/270MB | マイコンショップ川口 |
| PC-9821XP/U8W | 59,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | メモリ 20MBに増設済 | ビットマップ |
| PC-9801NX/C | 54,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | 10/340 | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821XN/C9W | 54,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | DX4(100)/5.6/340/3.5"FDD/2×CD/Windows3.1 | OTTO |
| PC-9801NS/A340 | 52,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | HDD 340MB | イオシス |
| PC-9801BX4/U2 | 49,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | DX2(66)/1.6/キ8K/3.5"×2/1024(256) | OTTO |
| PC-9801NA/C | 49,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-9801NA120/C | 49,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | 486-20/2.6MB/120MB | マイコンショップ川口 |
| PC-9801NC | 49,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | RAM 3.6MB, TFTカラー | イオシス |
| PC-9801NS/A120 | 49,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 486SX(33)/3.6/120/3.5"×1/8.9"/8階調 | OTTO |
| PC-9821Ap2/U2 | 49,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | DX2(66)/3.6/FD/3.5"×2/PCM, FM | OTTO |
| PC-9821CS2/S3 | 49,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-9821XS/C8W | 49,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | DX2-66/5.6MB/340MB/2×CD | マイコンショップ川口 |
| PC-9821XN/C9W | 49,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | コムネット |
| PC-9821Ae/U2 | 42,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801NL/R120A | 39,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-9801NS/R | 39,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| PC-9801NS/R120 | 39,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-9821AS2/M2 | 39,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 486SX-33/3.6MB | マイコンショップ川口 |
| PC-9821EX/U7W | 39,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 486SX-33/5.6MB/210MB | マイコンショップ川口 |
| PC-9801BX2 | 39,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | RAM 9.6MB, HDD 230MB, CD, 音源付アクセラレータ | コムネット |
| PC-9821Xe10/4 | 34,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | DX4(100)/8/420/Windows3.1 | OTTO |
| PC-9801BX4/U2 | 32,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801NS/T | 32,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| PC-9801NC | 30,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | 4/40 | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-8801VA | 29,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード付 | イオシス |
| PC-9801NS/E | 29,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| PC-9801NS/T80 | 29,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | メモリ 7.6MB | フレックス四日市 |
| PC-9821AS2/U7 | 29,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-9821Bs/U7W | 29,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | 486SX(33)/5.6/170/3.5"×1/Windows3.1 | OTTO |
| PC-9821Xe/U7W | 29,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | 486SX(33)/5.6/210/CD/PCM, FM/Windows3.1 | OTTO |
| PC-9801NA | 28,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | 4/120 | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9801BX/U2 | 28,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ワンダーボックス |
| PC-9801TF71 | 27,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | 6/100 | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-H98S-U8-100 | 27,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | RAM 5.6MB, 100MB SCSI, KB・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801NS/R | 26,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | 8/120 | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9801NS20 | 26,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | HDD 20MB | イオシス |
| PC-8801MA2 | 25,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード付, サウンドボードII搭載 | イオシス |
| PC-9801NS/T40 | 25,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | メモリ 3.6MB | フレックス四日市 |
| PC-9821Ae/U2 | 25,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | メモリ 9.6MB, HDD 120MB | フレックス四日市 |
| PC-9801DS/U2 | 24,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 40MB, HDD内蔵 | ワンダーボックス |
| PC-9801FA7 | 24,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-9801NS/A | 24,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | 2/0 | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9801NS/R | 24,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | 4/120 | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Ap/U2 | 24,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | RAM 10MB, HDD 120MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9801NS/E40 | 23,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-9801BA/M2 | 22,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801NS | 22,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| PC-9801US2 | 22,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | ノート用 HDD/RAMカード使用可, KB・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9821CS2/S3 | 22,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 486SX-32/5.6MB/340MB/2×CD | マイコンショップ川口 |


中古パソコン買取!
買って安心
中古も保証付!
買取専用▶0120-198147
販売専用▶0474(76)0860
TEL受付
PM11:00
まで
株式会社
CN コムネット
AM10:00
〜
PM 7:00
〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13
TEL. 0474 (76) 0860
FAX. 0474 (76) 1294
●申込方法：現金書留又は
銀行振込で下記口座へ!!
東京三菱銀行 津田沼支店 普通 0936657 ㈱コムネット

定休日
木曜日


| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC-9801NS/R | 21,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | 4/80 | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-8801FE | 19,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード付, アナログ・ビデオ入力 OK! | イオシス |
| PC-9801BA2/M2 | 19,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-9801BX/U2 | 19,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801DA/U7 | 19,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-9801FA/U2 | 19,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-9801FA/U2 | 19,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-9801FA/U2 | 19,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801NS/T | 19,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-9801NV | 19,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| PC-9801TF51 | 19,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | 2/40 | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Ap/M7 | 19,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | 6/120 | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9801NS/E | 18,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | 2/40 | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9801BA/U2 | 17,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | DX2(40)/3.6/3.5"×2/640(16) | OTTO |
| PC-9801BX/M2 | 17,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801DA/U2 | 17,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801DA/U5 | 17,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-9801DA7 | 17,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-9801DS/U2 | 17,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-9801FA2 | 17,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801NS/T | 17,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | 2/20 | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9801BX2/M2 | 16,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-8801FE | 15,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | 情報ハウス |
| PC-9801BX/M2 | 15,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-9801CV11 | 15,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | CRT一体型, キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801DS/U2 | 15,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801NV | 15,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | バッテリー交換要 | ビットマップ |
| PC-8801FH | 14,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | システム・キーボード付 | イオシス |
| PC-9801DA5 | 14,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-9801E | 14,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 8086-8, 640K+RAM 1.5MB, 1MB FDD&マウス I/F | イオシス |
| PC-9801FA2 | 14,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-9801US | 14,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-H98S-8 | 14,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801DA2 | 13,500円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801NS20 | 13,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9801RL21 | 13,500円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | ハイレゾ/ノーマル, キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801DA/U2 | 12,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-9801DA5 | 12,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-9801E | 12,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 8086-8, 640K+1.5MB, 1MB FDD I/F, 希少価値有 | イオシス |
| PC-9801ES2 | 12,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801NS/E | 12,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9801RA21 | 12,500円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801FS2 | 11,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-9801FX2 | 11,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801NS/R | 11,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | 首破損 | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9801DX/U2 | 10,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801BX2/U2 | 9,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | RAM 6MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9801DA2 | 9,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-9801DA2 | 9,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-9801EX2 | 9,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801FS2 | 9,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | RAM 4MB増設, キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801N | 9,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | ワンダーボックス |
| PC-9801RA2 | 9,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801FX/U2 | 9,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | コムネット |
| PC-9801DA/U7 | 8,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | 4/100 | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9801ES2 | 8,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-9801T/W5 | 8,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | 2/40 | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9801VX41 | 8,500円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | HDD 20MB, キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801DX2 | 8,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801BX2/U2 | 7,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC-9801DX/U2 | 7,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-9801DX2 | 7,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-9801RS21 | 7,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-9801RX21 | 7,500円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801UV11 | 7,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801UX21 | 6,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-9801VX21 | 6,500円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801XL2 | 6,500円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | ハイレゾ/ノーマル,キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801DX2 | 5,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-9801VM11 | 5,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801VX2 | 5,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801RX2 | 5,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | コムネット |
| PC-9801VM2 | 4,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-9801RX2 | 3,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-9801UF | 3,800円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9801UF 他18台 | 3,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-9801VX2 | 2,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | コムネット |

## EPSON

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC-486MU | 69,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | PC-KD1522とセットで, RAM 22MB, HDD 210MB, 586 | ワンダーボックス |
| PC486ME1LM | 49,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | DX2(66)/8/520/4×CD/15"CRT | OTTO |
| PC-486P | 22,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード・ACケーブル付 | イオシス |
| PC-486FS | 19,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | メモリ 11.6MB, HDD 500MB | フレックス四日市 |
| PC-286VE-H20 | 7,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | HDD 20MB, キーボード・ACケーブル付 | イオシス |

## オリベッティ

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ECHOS 20C | 99,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ビットマップ |

## Canon

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| INNOVA NOTE3600CXG | 199,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | P(133)/16/12.1"TFT(SVGA) | OTTO |

## COMPAQ

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ARMADA1520DM | 198,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 2 | | コンピュータバンク |
| ARMADA1510 | 139,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | OTTO |
| ARMADA4130T M1080 | 139,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | P(133)/16/1GB/11.8"TFT(800)/SBpro/Win95 | OTTO |
| DESKPRO4000 | 108,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | P120, メモリ 16MB, HDD 1.6GB, CD 8倍速 | ワンダーボックス |
| DeskPro2000M5133/2500 | 99,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | P(133)/16/2.5GB/8×CD/Win95 or 3.1 | OTTO |
| DeskProXL5133M1050W | 79,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | P(133)/16/1.05GB/2×CD/Win3.1 | OTTO |
| Presario9542 | 69,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | P(100)/16/840/CD | OTTO |
| DESKPRO5100 | 64,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | P100, 16MB/1.2GB, 4×CD, 3.5"FDD, Win95 | イオシス |
| DeskProXL5100M1050W | 59,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | P(100)/16/1.05GB/2×CD/Windows3.1 | OTTO |
| DeskPro590/4M720-MX | 49,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | P(90)/16/720/4×CD/Windows3.1/95 | OTTO |
| DeskProXL566M535W | 29,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | P(66)/16/535/2×CD/Windows3.1 | OTTO |
| PROLINEA Net1/33S M200W | 29,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 2 | SX33/4/200/10BaseT/14"SVGA一体型 | OTTO |
| PROLINEA4/100 | 29,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |

## Susteen

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A10iノート型 | 170,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | P100, 32MB/1.2GB, 6×CD, 3.5"FDD, Win95, TFT– | イオシス |

## SHARP

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| X1D | TEL | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード付, 特殊FD, 希少価値有 | イオシス |
| MN-8000 | 278,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| MN-5100D | 169,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 2 | P(133)/16/1.44GB/10×CD/336M/12.1", 展示機 | OTTO |
| X68000PRO | 24,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | グレー, 2MB仕様 | 情報ハウス |
| X1turbo | 19,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | CZ-856, FMボード付 | 情報ハウス |
| AX386 | 9,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | システム ロータス123, キーボード付, ノーチェック | イオシス |

## SOTEC

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| WinBookQuattro/V166MX | 299,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | MMX166/32/2GB/10×CD/12.1"(XGA) | OTTO |
| WinBookQuattro/R | 199,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | MMX150/16/12×CD/12.1"DSTN(SVGA)/SB | OTTO |

## SONY

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HB-F1XDJ | 19,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | MSX2+, FM音源付 | イオシス |
| SMC-777 | 19,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | システム付 | イオシス |
| HB-F1XDmkII | 12,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | MSX2, FM音源付 | イオシス |

## DEC

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| H.Ultra2CTS5133 | 129,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | P(133)/8/1.35GB/10.4"TFT(SVGA) | OTTO |
| Celebris FR955JA-WD | 72,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | P133, RAM 16MB, HDD 1.2GB, 4×CD, 3.5", Win95 | イオシス |

## DELL

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| OptiPlex GXL5120 | 79,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | P(120)/16/1GB/SB/LAN | OTTO |
| OptiPlexXM5133 | 69,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | P133, RAM 16MB, HDD 1GB, 4×CD, 3.5", Win95 | イオシス |
| XP4100CX | 69,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | DX4(100)/8/524/9.5"TFTカラー | OTTO |
| OptiPlexXM5100 | 59,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | P100, RAM 16MB, HDD 1GB, 4×CD, 3.5", Win95 | イオシス |
| OptiPlexGXMT590 | 49,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| OptiPlex466/MVX | 39,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 486DX2(66) | OTTO |

## 東芝

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PV5000(PV1004JA) | 168,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 2 | | コンピュータバンク |
| Satellite220CS/1.4 | 159,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | P(133)/16/1.4GB/12.1"DSTN/(800)/SB | OTTO |
| SatellitePro430CDS/1.3 | 157,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| DynaBookSSR430CDS | 148,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | P120, メモリ 16MB, HDD 1.35GB | ワンダーボックス |
| Libretto50CTA | 125,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | 通電品 | ユニオンコンピューターネットワーク |
| Satellite200CS/810 | 112,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | P100/8/810 | ユニオンコンピューターネットワーク |
| Satellite110CS/810 | 109,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | P(100)/8/810/11.3"DSTN(800)/Ir | OTTO |
| Libretto30CTA | 108,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | FDD 増設12MB, PCカードアダプタ付 | ユニオンコンピューターネットワーク |
| Libretto30CTA | 99,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | DX4/100, メモリ 20MB, HDD 500MB | ワンダーボックス |
| DynaBookSSR590 | 94,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | P90, メモリ 24MB, HDD 730MB | ワンダーボックス |
| SS4755SA | 76,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 486DX4(75)/8/500/8"DSTN(640)/PCM/Win3.1 | OTTO |
| J3100VS 081W | 29,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | | OTTO |
| PASOPIA7 | 19,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | システム付 | イオシス |

## 日本ヒューレット・パッカード

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| VectraXU5-90C | 62,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | P(90)/8/SCSI2, 1GBイーサーポート/VRAM1MB/95 | OTTO |

## Panasonic

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FS-A1GT | 29,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | MSXターボ | 情報ハウス |
| A1-WSX | 22,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | MSX2+, FM音源付 | イオシス |
| A1-WX | 19,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | MSX2+, FM音源付 | イオシス |
| CV-M353HD | 12,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | FMR互換機, HDD 20MB, プラズマ液晶, テンキー付 | イオシス |
| CV-M55NZHE | 6,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | 2/30 | ユニオンコンピューターネットワーク |

## 日立

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FLORA5DM01-A82LA | 45,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | P75, RAM 16MB, HDD 1GB, 4×CD, 3.5", Win95 | イオシス |

## 富士通

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FMV-NP131 | 279,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | MMX133/32/1.6GB/16×CD/12.1"TFT/336M/J | OTTO |
| FMV-NP133 | 279,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | MMX133/32/1.6GB/16×CD/12.1"TFT/336M/W | OTTO |
| FMV-NP133 | 263,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| FMV-NU153 | 263,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| FMV-NU151 | 260,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| FMV-NP131 | 250,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| FMV-TS21M | 248,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ビットマップ |
| FMV-NU131 | 209,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| FMV-NU133 | 209,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| FMV-BIBLO NU13 | 208,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | P133, メモリ 32MB, HDD | ワンダーボックス |
| FMV-53NP5S6 | 192,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | 1.3GB, CD 14倍速 | ユニオンコンピューターネットワーク |
| FMV-S1651 | 188,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | P133/32/1.3GB | ビットマップ |
| FMV-SE271 | 188,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ビットマップ |
| FMV-NU133 | 181,000円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | MMX-200相当にできます。(48,000円) | ユニオンコンピューターネットワーク |
| FMV-S165A1 | 169,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | P(166)/32/1.6GB/8×CD/336モデム/15" | OTTO |
| FMV-SE253 | 168,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | P133 | ビットマップ |
| FMV-5DTS271 | 149,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | OTTO |
| FMV-NC13D | 138,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | MMX-200相当にできます。(48,000円) | ユニオンコンピューターネットワーク |
| FMV-200T5 | 138,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| FMV-5DTE253 | 129,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | OTTO |
| FMV-5120D5 | 118,000円 | 有 | 有 | 有 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| FMV-5166D7 | 99,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| FMV-57NATJ2 | 99,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | | OTTO |
| FMV-5DSE51A | 98,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | P(75)/8/810/2×CD/PCMCIA/10.4"TFT/Win3.1 | フレックス四日市 |
| FMV-513D6P1 | 80,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| FMV-5133D5 | 74,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| FMV-466D3S1 | 69,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | P133, RAM 16MB, HDD 1.2GB, 4×CD, 3.5", Win95 | コンピュータバンク |
| FMV-510D5P3 | 59,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | OTTO |
| FMV-450NL/T | 49,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | P(100)/8/1GB/Windows3.1 | フレックス四日市 |
| FMV-45SD3S2 | 49,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | OTTO |
| FMV-43NT2C2 | 39,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | | OTTO |
| FMV-45NLSS3 | 39,800円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 3 | 486SX(33)/4/170/10.4"TFT | クレバリー |
| FMV-466D3C | 39,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | Windows3.1のみインストール済 | フレックス四日市 |
| FM-TOWNSIIMA | 35,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | 情報ハウス |
| FM-TOWNS2IIフレッシュ | 29,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 専用ディスプレイ付 | 遊基パソコン館 |
| FMV-499D3G | 29,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | OTTO |
| FM-TOWNSIIHR20 | 25,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 486SX-20, 4MRAM, キーボード付 | イオシス |
| FM-TOWNSIIME | 19,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | DX4(100)/4/528/3.5"FD/Windows3.1 | 情報ハウス |
| FMV466D-E1 | 19,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | | OTTO |
| FM-77 L4 | 19,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボード付 | イオシス |
| FM-7 | 17,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| FM-TOWNSマーティー | 12,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | DX2(66)/4/340 | 遊基パソコン館 |
| FMV-43CM2 | 11,800円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | 16/400 | ユニオンコンピューターネットワーク |
| FM-8セット | 11,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| FM-R50-SFX | 7,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | CRT・プリンタ付 | フレックス四日市 |

## 松下電器

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Let's note(AL-N1T515J5) | 169,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | P(150)/16/1.35GB/10.4"TFT(800)SB | OTTO |
| CF-100A(WOODY) | 129,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | P(120)/16/1.28GB/4×CD | OTTO |
| CF-V31DBGJ | 39,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | OTTO |

### 三菱電機

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アプリコットノート | 27,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | 486/8/130 | ユニオンコンピューターネットワーク |

### UNISYS

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CWP500 33-Z | 62,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | P75/16/520+CRT | ユニオンコンピューターネットワーク |

## モデム

### AIWA

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PV-BW3360 | 13,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | 98, DOS/V対応 | ワンダーボックス |
| PV-EF2880 | 12,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | Mac対応 | ワンダーボックス |

### OMRON

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ME1414BII | 3,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | Mac対応 | ワンダーボックス |

### HUCOM

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| EX336WN | 9,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | フレックス四日市 |

## ハードディスク・ドライブ

### NEC

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC-9801ES-34 | 5,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-9801RA-35 | 5,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |

### ELECOM

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| EN200A | 6,800円 | 無 | 有 | 無 | 無 | 3 | エプソンノート用 | ユニオンコンピューターネットワーク |

### Logitec

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LHD-S100NP | 7,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| LHD-NS520 | 12,800円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | 98ノート用 | ユニオンコンピューターネットワーク |
| SHD-B240 | 8,800円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | Cバス I/Fボード付 | ユニオンコンピューターネットワーク |

## フロッピーディスク・ドライブ

### アイドルジャパン

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| AFD-50S | 7,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |

### ACE

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| AF-35W | 16,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |

### NEC

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC-9821CX-E02 | 9,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-9831-VW2 | 8,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 3.5"2ドライブ | ビットマップ |
| PC-FD511D | 8,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-9831-VW2 | 5,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 本体のみ | ワンダーボックス |

### ELECOM

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FDD-3.5WA | 7,500円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | コード付, 3.5インチ 2基 | ワンダーボックス |

### 東京NEEDS

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| NFD-150 | 7,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | 遊基パソコン館 |

★24時間FAXにて特価情報リストがでます。
FAX.BOX
(022)213-7921

営業時間
AM10:00〜PM7:00
(日曜・祭日はPM6:00まで)
定休日/水曜日

あなたのパソコンを高価買取!
新品・中古パソコン格安販売!

W/B ワンダーボックス

お支払いは銀行振込
代金引替、カード
クレジット36回までOK!

〒984 仙台市若林区南材木町34
☎(022)227-4681
Fax (022)227-4687

振込先●七十七銀行 河原町支店
㈱5038499 ㈲ワンダーボックス


### TOKIN

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MDD-6400 | 4,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | | 遊基パソコン館 |

### Logitec

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LFD-332 | 6,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | フレックス四日市 |

## CD-ROMドライブ

### アイ・オー・データ機器

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CDV-AB8 | 9,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | フレックス四日市 |

### NOVAC

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| NV-CD410 | 6,800円 | | 有 | | | 3 | ノート用 4倍CD | ユニオンコンピューターネットワーク |

### MELCO

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CND-4FB | 4,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | フレックス四日市 |

## リムーバブル・ハードディスク・ドライブ

### KERNEL

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| RM270L(A) | 24,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | 遊基パソコン館 |

### SONY

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HBD-F1 | 10,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | MSX用ドライブ | 情報ハウス |

## デジタルカメラ

### Apple

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| QuickTake150 | 30,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | Mac対応 | ワンダーボックス |

### EPSON

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CP-100 | 8,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | DOS/V, Mac対応 | ワンダーボックス |


パソコン大募集!!
☆只今在庫が不足しています(緊急買い取り宣言)
お客様送料は当店で負担致します。
(商品の状態、条件によっては負担できない場合もあります。)
・中古販売もおこなっております。TEL/FAXにて
ホームページ http://www02.so-net.or.jp/~sunmax/

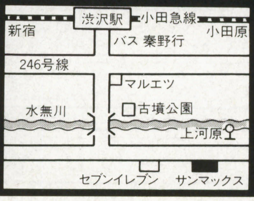
9801、9821、EPSON、DOS/V、Mac
X68K、FMTWII、MSX2+、8801
周辺機器(HDD、FDD、プリンタ、その他)
一部、買い取り下取り、出来ない商品もあります。
〒. 住所. 氏名. TEL. 機種名等を書いた紙を入れてネ
(ヤマト便を必ずご利用下さい。)

SUNMAX
サンマックス
お支払いは便利な代金引き換えです。
納品は一部の地域を除き2.6万以上
無料配送です。 税不要/手数料要

営業時間/
平日/AM10:30〜PM7:10
土・日・祭/AM10:30〜PM6:00
定休日/毎週水曜日

〈振込先〉中栄信用金庫
渋沢支店(普) 0342685

259-13 神奈川県秦野市戸川376-1 MSビル 1F
TEL. 0463-75-5240 FAX 0463-75-5242



# ディスプレイ

## ICM

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LS-2617FNII | 29,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | 17"マルチスキャン(1024×768) | OTTO |

## IBM

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5574-S17カラーモニター17 | 52,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 2 | | コンピュータバンク |

## Apple

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 17"マルチスキャン(Apple) | 39,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | OTTO |
| 15"マルチスキャン(M2978) | 24,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | OTTO |
| 13"RGBカラーモニタ | 19,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | RGBケーブル, ACケーブル付属 | イオシス |

## 飯山電機

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MF-8517 | 41,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| MF-5017J | 34,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| MF-8515F | 20,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |

## NEC

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC-TV472 | 44,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-KM172 | 41,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-KM171 | 39,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-KM173R | 39,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | OTTO |
| PC-KM151 | 25,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | RGBケーブル, ACケーブル付属, 15"マルチスキャン | イオシス |
| PC-KM153 | 25,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | RGBケーブル, ACケーブル付属, 15", マルチ, 98用 | イオシス |
| PC-TV455 | 16,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| N5925R | 16,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-KD1522 | 14,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | RGB・ACケーブル付属, 15", 2モード, 9821等用 | イオシス |
| N5925 | 12,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-KD1521 | 8,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 15インチ | ワンダーボックス |
| PC-KD881 | 8,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| 98メイトディスプレイ | 8,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | コムネット |
| PC-KD882 | 7,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-KD1511 | 7,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | RGB・ACケーブル付属, 15", ドットピッチ0.28, 98用 | イオシス |
| PC-KD881 | 7,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | RGB・ACケーブル付属, 15", ドットピッチ0.28, 98用 | イオシス |
| PC-KD1521 | 7,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | RGB・ACケーブル付属, 15", ドットピッチ0.31, 98用 | イオシス |
| PC-KD882 | 7,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | RGB・ACケーブル付属, 15", ドットピッチ0.31, 98用 | イオシス |
| PC-KD854N | 6,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-KD854n | 5,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | RGB・ACケーブル付属, 14", ドットピッチ0.39, 98用 | イオシス |
| PC-KD551 | 4,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | RGBケーブル, ACケーブル付属, 14", 400ライン | イオシス |
| PC-KD854 | 4,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | RGB・ACケーブル付属, 14", ドットピッチ0.39, 98用 | イオシス |
| PC-KD854 | 3,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | ワンダーボックス |
| PC-KD8048K | 2,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | RGB・ACケーブル付属, 13"カラーCRT, 200ライン | イオシス |

## EPSON

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| VCR-5000 | 22,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | ステレオ内蔵 | ユニオンコンピューターネットワーク |

## ゲートウェイ

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 17インチ　トリニトロン | 58,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ビットマップ |

## COMPAQ

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 17"マルチCRT | 37,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | RGB・ACケーブル付属, 1024×768までOK | イオシス |
| 15"マルチCRT | 22,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | RGB・ACケーブル付属, DOS/V, 9821等に | イオシス |

## SHARP

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CU-14Hz | 1,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |

## SONY

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CPD-17SF7 | 39,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | 17"マルチ | OTTO |
| CPD-15SF8 | 28,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | | ビットマップ |
| CPD-15SF8 | 24,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | 15"マルチ | OTTO |

## DEC

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PCXCV-AC15" | 25,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | RGB・ACケーブル付属, 15"マルチスキャン, 0.28 | イオシス |
| 14インチVGAモニター | 10,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |

## DELL

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| D1726T-LS | 39,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| D1526T-HS | 32,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | RGB・ACケーブル付属, 15"マルチ, 0.25トリニトロン | イオシス |

## 東芝

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 15インチ スピーカー付 | 25,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | 色=黒 | ビットマップ |

## NANAO

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| F347II | 39,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | マルチ | OTTO |

## 日立

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CM2096MJ | 79,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | 20"マルチスキャン | OTTO |

## 富士通

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FMV-DP843 | 19,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| FMT-DP531 | 7,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | RGB・ACケーブル付属, TOWNS用, 15・24・31K3モード | イオシス |

## MAG

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MX175 | 40,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |

## 三菱電機

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| RD17F | 49,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 17"マルチスキャン | OTTO |
| RD-15G | 36,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | 15インチマルチモニター | ワンダーボックス |
| RD15G | 35,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | RGB・ACケーブル付属, 15", 0.25ダイヤモンドトロン | イオシス |
| XC-1498CII | 9,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| RD1498 | 7,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | RGB・ACケーブル付属, 14", ドットピッチ0.28, 98用 | イオシス |

# プリンタ

## Apple

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ColorStyleWriter2400 | 16,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | | 遊基パソコン館 |

## NEC

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC-PR201/80LA | 29,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-PR1000/4 | 19,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-PR201/80A | 19,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-PR201/80A | 13,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PiCTY80L | 10,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-PR2000 | 9,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | トナー無 | フレックス四日市 |
| PC-PR101/J110R | 6,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |

## EPSON

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PM-2000C | 59,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | A3対応, 新品プリンター | ワンダーボックス |
| LP-1000 | 39,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PM-700C | 28,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ビットマップ |
| MJ-400 | 5,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| HG-800 | 2,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |

## Canon

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LBP-730 | 69,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| BJC-455J | 22,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| BJC-240J | 15,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | BJカラー, A4, ハガキ, オートシートフィーダ, 360×360 | OTTO |
| BJC-600S | 14,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | Mac専用プリンター | ワンダーボックス |
| BJC-210J | 13,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | Windows対応 | ワンダーボックス |
| BJC-400J | 12,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | ワンダーボックス |
| BJ-300J | 9,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | フレックス四日市 |
| LBP-B406EII | 9,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | トナー無 | フレックス四日市 |
| BJC-210J | 7,980円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | バブルジェットカラー, A4, オートシートフィーダ, Win専用 | OTTO |

## Star

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| JR-200CL | 9,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| JT-144MC | 3,980円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |

## SHARP

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CZ-8PCI | 10,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 3 | 熱転写, インクリボン無 | 情報ハウス |

## 日本ヒューレット・パッカード

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| DeskWriter | 3,980円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |

## Panasonic

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FS-PCI | 15,000円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | 48ドットMSXプリンター | 情報ハウス |
| KX-P4620 | 9,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |

# スキャナ

## EPSON

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GT-5000P | 24,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | パラレルセット付 | ワンダーボックス |
| GT-9000ART | 18,800円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |

## ネオス

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HS-200 | 11,800円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| NS-40CL01/02 | 9,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 1 | カラーハンディタイプ, 98 & DOS/V | ビットマップ |
| NSP-800P/N | 9,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 1 | 1台4役, モノクロ A4, 98用 | ビットマップ |

# PCカード

## アイ・オー・データ機器

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GA-DRTV4/PCI | 7,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | DOS/V用ウインドウアクセラレータ | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PCSC-II | 6,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | SCSIカード | ワンダーボックス |
| GA-1024A | 1,480円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | 98用グラフィックボード | ユニオンコンピューターネットワーク |

## アダプテック

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| AHA-1510A CDR-KIT | 6,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| AHA-1510A | 2,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |

## NEC

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC-9801N-J03R | 12,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-9801FA-02 | 5,000円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | SCSIボード | ワンダーボックス |
| PC-9821A-E01 | 1,980円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | Ap, As, Ae用ウインドアクセラレータ | ユニオンコンピューターネットワーク |

# ODP／メモリ

## アイ・オー・データ機器

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PK-Ne100 | 8,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | PC-9821Ne対応 | フレックス四日市 |
| PIO-RL34-4M | 7,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PK-CX66 | 7,500円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 2 | PC-9821CX対応 | ワンダーボックス |
| PK-Nd50 | 5,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 2 | PC-9821Nd, Ne2対応 | ワンダーボックス |
| NP34-8M | 4,800円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PIO-RA34-3M | 4,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PIO-RA34-2M | 2,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| NP34-8M | 2,500円 | 無 | 有 | 無 | 無 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| NX-34-8M | 2,500円 | 無 | 有 | 無 | 無 | 3 | NX/C用 | ユニオンコンピューターネットワーク |

## IBM

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| DOS/V NOTE用8MB | 4,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |

## NEC

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| EDA-6000 | 9,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| MDA-4000 | 7,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-9821NA9-B01R | 5,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-9801DA-01 | 4,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-9801RL-01 | 4,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-9821LD-B02 | 3,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-9801-61R | 2,980円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| LD.LT.NL用4MB | 2,500円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| PC-9821N-B01 | 1,800円 | 有 | 有 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |

## maxell

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| B/V403 | 7,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |

## MELCO

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| EFA-4M | 8,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| EDS-4000L | 7,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| MRA-4000 | 7,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| MRC-3000S | 6,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| HNE-25T | 5,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | PC-9821Ne対応 | フレックス四日市 |
| HDL-20W | 3,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| XMC-2000 他6枚ほど | 2,980円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | 遊基パソコン館 |
| HDX-32A-C | 1.980円 | 無 | 有 | 無 | 無 | 3 | FA用ODP | ユニオンコンピューターネットワーク |
| HBX-25T-CA | 1,980円 | 無 | 有 | 無 | 無 | 3 | BX等ODP | ユニオンコンピューターネットワーク |

# MIDI音源

## AKAI

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| STUDIO-In-A-BOX | 16,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | Mac用 | ユニオンコンピューターネットワーク |

# その他

## Canopus

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PowerWindow805i | 10,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | フレックス四日市 |
| 864PCI | 8,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | DOS/V対応 | ワンダーボックス |

## カルコンプ

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1023SP | 27,800円 | 無 | 有 | 無 | 有 | 3 | A1プロッター | ユニオンコンピューターネットワーク |

## 電波新聞社

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| XRGB-1 | 13,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | アップスキャンコンバータ | ユニオンコンピューターネットワーク |

## パイオニア

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LD-V800 | 19,800円 | 無 | 無 | 有 | 無 | 3 | | フレックス四日市 |

## MELCO

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| WSR-E | 3,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | | フレックス四日市 |
| SRB-G | 1,980円 | 無 | 有 | 無 | 無 | 3 | 98用FM&PCMボード | ユニオンコンピューターネットワーク |

**調査にご協力いただいた販売店リスト**

■OTTO：〒101 東京都千代田区神田須田町2-2 ☎03-5256-3801

■クレバリー：〒101 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F ☎03-5296-1770

■コンピュータバンク：〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル ☎03-3797-1221

■情報ハウス：〒228 神奈川県座間市入谷4-6-1-807 ☎0462-57-1605

■コムネット：〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13 ☎0474-76-0860

■遊基パソコン館：〒320 栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F ☎028-635-1351

■マイコンショップ川口：〒332 埼玉県川口市本町2-6-25 ☎048-225-1718

■ビットマップ：〒350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40-103 ☎0492-89-2369

■フレックス四日市：〒510 三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F ☎0593-53-7503


パソコン
周辺機器
買取強化宣言
パソコンならどんなに古くても
現金買取します

遊基パソコン館は

商品単位で査定しますので売りたい部品だけ買取ができます
買取価格は当店オリジナル査定+オークション基準価格でだしますので高価買取可能です
すべて現金にて決済しますので安心です
買取合計金額が5万円以上なら無料出張買取もやってます(どんな山奥でも栃木県内ならOK)
通常使用の多少のキズ、汚れ、ほこりはマイナス査定にはなりません
(たばこのヤニ・金属部の多量のサビはマイナス査定になりますが買取可能です)

専門店だからできる他店に負けない買取価格をご期待下さい

大量買い付けにより

常時中古品
大量在庫有

お問い合わせは　買取対象商品／パソコン本体・関連周辺機器・パソコン関連書籍・その他関連商品

遊基パソコン館
栃木県宇都宮市鶴田町2765-4　DENSHOビル2F

TEL 028-635-1351
FAX 028-636-3941
月曜定休 AM10:00−PM7:00
栃木街道沿い県立博物館南

インフォメーション・キャッチ・アップ

# Information Catch Up

今月の注目 Catch UP!

## 有料サポート・サービスで安心パソコン・ライフ

●富士通　富士通パソコン・メンバーズサービス

『富士通パソコン・メンバーズサービス』は，FMVシリーズ・ユーザーへのサポート制度。年会費を支払えば，専用回線による電話相談サービスや出張サービスなど，たくさんのサポートを受けられます。このメンバーズサービスに，10月1日から以下のサービスが追加されました。

また，通常の年会費は15,000円ですが，'98年3月31日まではキャンペーン期間として，9,500円で入会することができます。

**◆ソフトの操作方法支援もふくめた技術相談**

会員専用フリー・ダイヤルで，『Word』『Excel』『一太郎』『ロータス1-2-3』の操作方法を質問することができます。土日をはじめ休日でも利用可能。

**◆周辺機器の増設にも対応した訪問サービス**

ソフト導入や周辺機器増設など，ユーザーの自宅を直接訪問して行なってくれます（別途料金制）。

**◆会員向け情報提供＆割引販売特典**

パソコン・セミナーや，ショールーム販売品を，特別料金で受講，購入できます。さらに，ダイレクト・メールで定期的にイベント＆新情報を提供。

**■問い合わせ先**

富士通パソコン・メンバーズサービス事務局

☎044-754-8300

**■ホームページ**

http://www.fujitsu.co.jp/hypertext/fmworld/

ノート・パソコン

## マルチメディアの世界を広げるオール・イン・ワン・ノート

●コンパック　PRESARIO 1680

コンパックから，先進のマルチメディア機能を凝縮して詰め込んだノート・パソコン『PRESARIO 1680』（オープン価格）が発売されました。

PRESARIO 1680は，インテルが発表した最新のモバイル用CPU "MMX対応Pentium-200MHz"を搭載。ノート・パソコンでは軽快な処理速度を実現しています。

業界最高速の56,000bpsFaxモデム，20倍速CD-ROMドライブ，高音質スピーカや128ビットビデオカード（800×600ドッド／1,680万色表示可能），2.1GB大容量HDD，32MBメモリなど，最高水準の機能をスタイリッシュな本体に内蔵しています。

また，本体のメイン・スイッチを入れることなく，内蔵バッテリで音楽CDを連続8時間再生できる，業界初の "Disq Play" 機能を搭載。CPUから独立した状態で再生が可能なため，ノート・パソコンとして使わないときは，高音質のステレオ・スピーカを搭載したCDプレーヤとしても使用が可能です。

内蔵HDDには，ビジネス統合ソフト『MS-Works』をはじめ，ゲームソフト『MS-Soccer』，ホームページ作成にも使えるアイデア・ワープロ『MS-Creative Writer 2』などが導入済み。別途ソフトを購入することなくパソコンが楽しめるようになっています。

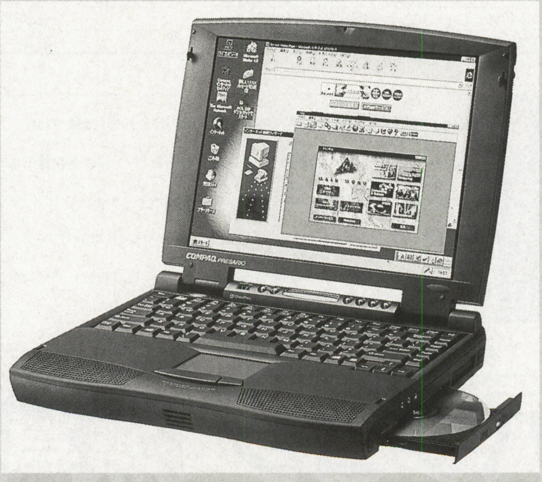
**■問い合わせ先**

プレサリオ・サポートセンター

☎0120-099589

**■ホームページ**

http://www.compaq.co.jp/




| PRESARIO 1680の主な仕様 | |
|---|---|
| CPU | MMX対応Pentium-200MHz |
| セカンド・キャッシュ | 256KB |
| メモリ | 32MB（最大96MB） |
| ビデオ（ビデオメモリ） | MagicGraph 128XD（2MB） |
| HDD | 約2.1GB |
| FDD | 3.5インチ×1（3モード対応） |
| CD-ROMドライブ | 20倍速 |
| ディスプレイ | 12.1インチTFTカラー液晶 |
| サウンド | SoundBlaster Pro互換 |
| FAXモデム | データ部56,000bps／FAX部：14,400bps |
| PCカード・スロット | TYPE II×2（TYPE III×1としても使用可） |
| 外形寸法／重量 | 310×254×49mm／約3.3kg |
| バッテリ駆動時間 | 約2～2.75時間 |
| 備考 | ビジネス統合ソフト，ゲームソフトなどが付属<br>ステレオ・スピーカ内蔵 |

## ノート・パソコン 厚さ約39mmの軽量級ノート・パソコン

### ●ソーテック　WinBook Eagleシリーズ

携帯性が最重視されるノート・パソコンにも，高速CPU，大型ディスプレイ，高速CD-ROMドライブを搭載するニーズが高まっています。ソーテックの新製品『WinBook Eagle 233MTX』(価格698,000円）は，こうした要望を満たしながら，約2.5kgという軽量化に成功。しかも，厚さを約39mmにおさえたコンパクト設計です。

CPUには，最新のモバイル用高速CPU“MMX対応Pentium-233MHz”を搭載。その処理速度は，ハイ・エンドのデスクトップ・パソコンに匹敵します。

ディスプレイには，見やすさに重点をおいた13.3インチ大型カラーTFT液晶ディスプレイを採用。128ビットビデオカードとの組み合わせで，1,024×768ドット／65,536色の高精細表示が可能です。また，CD-ROMドライブには，薄型&軽量で着脱可能な20倍速CD-ROMドライブを搭載しています。

なおソーテックでは，CPUに“MMX Pentium-166MHz”を搭載した『WinBook Eagle 166MTX』(価格598,000円）と，ディスプレイに12.1インチカラーTFT液晶ディスプレイを搭載した『WinBook Eagle 166MT』(価格498,000円）もラインアップに追加。こちらの両機種は，機能を抑えたぶん求めやすい価格帯となっています。

**■問い合わせ先**
株式会社ソーテック　営業部
☎045-224-3311

**■ホームページ**
http://www.sotec.com/

| WinBook Eagle 233MTXの主な仕様 | |
|---|---|
| CPU | MMX対応Pentium-233MHz |
| セカンド・キャッシュ | 256KB |
| メモリ | 64MB（最大144MB） |
| ビデオ（ビデオメモリ） | NMG4（2MB） |
| HDD | 3GB |
| FDD | 3.5インチ×1（3モード対応） |
| CD-ROMドライブ | 20倍速 |
| ディスプレイ | 13.1インチTFTカラー液晶 |
| サウンド | SoundBlaster Pro互換 |
| PCカード・スロット | TYPE II×2（TYPE III×1としても使用可） |
| 外形寸法／重量 | 307×246×39mm／約2.5kg |
| バッテリ駆動時間 | 約1.7～3時間 |
| 備考 | ワープロソフト，表計算ソフトなどが付属，<br>FDDとCD-ROMドライブは換装で使用可能<br>ステレオ・スピーカ内蔵 |

## ノート・パソコン MMX対応Pentium-233MHzを搭載した世界最高速ノート・パソコン

### ●東芝　DynaBook TECRA750

東芝の『DynaBook TECRA750』(価格748,000円）は，すべての機能に「最高」を追求し，さらに現時点ですでに次期Windows（Windows98）への対応を実現したスーパー・ノート・パソコンです。

DynaBook TECRA750は，従来のCPU（MMX対応Pentium-166MHz）よりも，約1.29倍の処理性能の高速化と，約50％の低消費電力化を実現した高速CPU“MMX対応Pentium-233MHz”を搭載。さらに，自社開発の最新PCIチップセットなどを採用することで，標準で約4時間という長時間バッテリ駆動を実現しています（セカンド・バッテリ使用時には最大8時間）。

また，メモリにはEDO対応の高速DRAMを32MB，セカンド・キャッシュ・メモリに512KBのパイプライン・バーストSRAMを搭載。“バス・マスターIDE”で接続された，5.1GBの大容量HDD，さらに薄型20倍速CD-ROMドライブのほか，ビデオ電話にも対応した33,600bpsFAXモデム（アップ・グレードで56,000bpsモデムとしても利用可能）も標準装備しています。

1,024×768ドット／1,677万色表示が可能な13.3インチの大型TFTカラー液晶ディスプレイの搭載や，ビデオメモリに4MBのSGRAMを採用することで，高速&高精細な表示能力も実現しています。最高スペックを求めたいユーザーに，ピッタリのパソコンといえるでしょう。

**■問い合わせ先**
東芝PCダイヤル
☎0570-00-3100

**■ホームページ**
http://www2.toshiba.co.jp/pc/

| DynaBook TECRA750の主な仕様 | |
|---|---|
| CPU | MMX対応Pentium-233MHz |
| セカンド・キャッシュ | 512KB |
| メモリ | 32MB（最大160MB） |
| ビデオ（ビデオメモリ） | ViRGE／MX 86C260（4MB） |
| HDD | 5.1GB |
| FDD | 3.5インチ×1（3モード対応） |
| CD-ROMドライブ | 20倍速 |
| ディスプレイ | 13.3インチTFTカラー液晶 |
| サウンド | SoundBlaster Pro互換 |
| FAXモデム | データ部：33,600bps／FAX部：14,400bps |
| PCカード・スロット | TYPE II×2（TYPE III×1としても使用可） |
| 外形寸法／重量 | 303.6×239×54mm／約3.4kg |
| バッテリ駆動時間 | 約3.5～4時間 |
| 備考 | RGB端子，ビデオ出力端子（コンポジット，Sビデオ）装備<br>ステレオ・スピーカ内蔵 |

ノート・パソコン

## 世界で最も薄く最も軽いA4サイズノート

### ●三菱電機 Pedion

『Pedion』は，厚さわずか18mmの超薄型ノート・パソコン。重さも1.45kgと超軽量で，携帯性を重視するユーザーにイチオシの新製品です。

Pedionには，CPUにMMX対応Pentium-233MHzを採用した『M3041-Q43S1』(価格648,000円）と，MMX対応Pentium-200MHzを採用した『M3041-P43S1』(価格578,000円）の2モデルがあり，いずれも外形寸法と重量は同じ。薄型液晶ディスプレイ（6.2mm），薄型キーボード（3.6mm※キーピッチ約19mm），薄型バッテリ（6.5mm），薄型筐体（1.0～1.2mm）など，最新技術の集積によりA4サイズとしては世界で最も薄く，そして最も軽いノート・パソコンとして完成しています。

FDDやCD-ROMドライブは搭載していませんが，それらの機能はオプションの合体型拡張ユニット『M6024-1』(価格70,000円）でカバー。装着することで，FDD，20倍速CD-ROMドライブ，ステレオ・スピーカ，さらに各種インターフェースを追加してくれます。

また，Pedion自体も十分な拡張性をもっており，PCカード・スロットを装備しているほか，ディスプレイ，プリンタ，キーボード，マウスなど，さまざまな外部周辺機器との接続が可能になっています。

**■問い合わせ先**
三菱モーバイルコンピュータ・インフォメーションセンター
☎0120-727388

**■ホームページ**
http://www.melco.co.jp/service

| Pedion モデルM3041-Q43S1の主な仕様 | |
|---|---|
| CPU | MMX対応Pentium-233MHz |
| セカンド・キャッシュ | 256KB |
| メモリ | 32MB（最大32MB） |
| ビデオ（ビデオメモリ） | MagicGraph128（1.1MB） |
| HDD | 1GB |
| ディスプレイ | 12.1インチTFTカラー液晶 |
| サウンド | SoundBlaster Pro互換 |
| PCカード・スロット | TYPEⅡ×2 |
| 外形寸法／重量 | 297×218×18mm／1.45kg |
| バッテリ駆動時間 | 約1.8時間 |
| 備考 | 本体にマグネシウム・ダイキャスト・ボディを採用<br>拡張ユニットの厚さは22mm ※本体と合わせても約40mm<br>モノラル・スピーカ内蔵 |

3Dグラフィック・ボード

## ゲームを快適にPlayするための2D＆3Dグラフィック・ボード

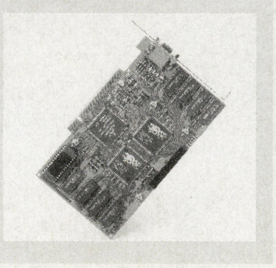
### ●アイ・オー・データ機器 GA-RUSH6／PCI

Direct3D対応の最新ゲームを快適に楽しみたいけれど，高速な2D描画機能もほしい。『GA-RUSH6／PCI』(価格28,000円）は，そんなよくばりな人にピッタリのグラフィック・ボードです。

アーケード・ゲームにも使用される3D専用チップ“3Dfx社製Voodoo RUSH”を搭載。さらに，これとは別に2Dチップとして“Alliance社製ProMotion AT25”をも搭載しています。ビデオメモリも3D用に2MB，2D用に4MBとそれぞれチップ別に搭載する，ぜいたくな仕様。まさに，2D＆3D表示最強のグラフィック・ボードといえるでしょう。

**■問い合わせ先**
株式会社アイ・オー・データ機器
新製品案内窓口 ☎076-260-1024

**■ホームページ**
http://www.iodata.co.jp/



ISDNターミナル・アダプタ・ボード

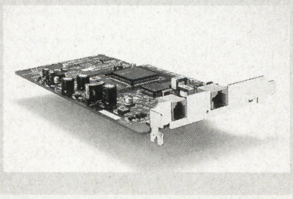
## パーソナル・ユース向けISDNターミナル・アダプタ・ボード

### ●NEC AtermIB55ProⅡ

NECは，ISDN回線によるインターネット接続に最適なISDNターミナル・アダプタ・ボード『AtermIB55ProⅡ』(価格24,800円）を発売しました。AtermIB55ProⅡは，ISDNの2本のBチャネル（64,000bps）をたばねて，128,000bps通信を行なう“マルチリンクPPP通信機能”を搭載。INSネット64において，最高の通信速度でインターネット接続できます。また，パソコン内蔵モデムの利用に便利なアナログ・ポートを装備。必要に応じて128,000bps通信と64,000bps通信を切り換える“MPエコノミー機能”により，インターネット接続と同時に電話／FAX／パソコン通信なども利用可能になります。

**■問い合わせ先**
NECパーソナルコミュニケーション
インフォメーションセンター ☎0120-361138

**■ホームページ**
http://www.nec.co.jp/pcom/



DVDアップ・グレード・キット

## フル・モーション＆放送局画質のビデオとサウンドを実現

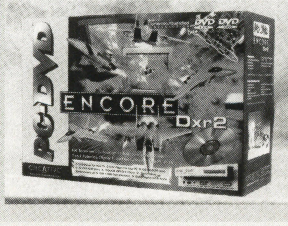
### ●クリエイティブメディア PC-DVD ENCORE Dxr2

『PC-DVD ENCORE Dxr2』(価格49,800円）は，DOS／Vパソコン用のDVDアップ・グレード・キット。デジタルDVD信号をさらに強化する，最新式のピクチャー・エンハンサ“Dxr2テクノロジ”により，パソコン上でDVD-Videoを再生します。

製品には，PC-DVD-ROMドライブ，Dxr2カード，PC-DVDプレーヤ（ナビゲーション・ソフト），各種ドライバなど接続に必要なすべてのケーブルをパッケージに同梱。最高級のLDデッキや一般向けDVDデッキなみの高品質映像，サウンドが楽しむことができます。

**■問い合わせ先**
クリエイティブメディア株式会社
☎03-3256-5577

**■ホームページ**
http://www.soundblaster.com/



モデム

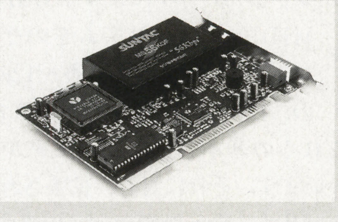
## DOS／Vパソコン用内蔵型56,000bps FAXモデム

### ●サン電子 MS56KDF

サン電子の新製品『MS56KDF』（価格24,800円）は，56,000bpsの転送速度を誇る高速FAXモデム。内蔵型なので設置場所を必要とせず，電源や接続ケーブルもいりません。Rockwell社とLUCENTテクノロジー社が提唱する“K56Flex方式”を採用し，受信時の最高通信速度56,000bpsを実現（送信時は最高36,600bps）。ダウンロードが多いインターネットで威力を発揮し，その転送速度はISDN通信にもひけをとりません。

FLASH ROMとRockwellモデムICを搭載し，“K56Flex方式”と“X2方式”のどちらにも対応させることができます（12月31日まで購入したユーザーには，無償アップ・グレードを実施）。

**■問い合わせ先**
サン電子株式会社　ユーザーサポートセンター
☏0120-863810
■ホームページ　http://www.sun-denshi.co.jp/



CD-R ドライブ

## 人気の周辺機器新製品ラッシュ

### 各社からCD-Rドライブ続々登場！

次世代の記憶装置として話題のCD-Rドライブに，新製品が各社から発売されました。

**●ビクター　XR-S230（価格79,800円）**

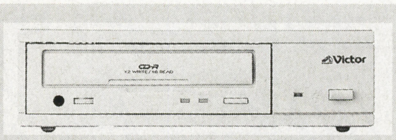
インターフェースにSCSIを搭載し，すぐに使える高機能書き込みソフトが付属（記録速度：倍速，再生速度：6倍速）。書き換え可能な新メディア“CD-RW”にも対応した『XR-S240』（価格89,800円）も同時に発売されました。

**■問い合わせ先**
日本ビクター株式会社　お客様ご相談センター
☎03-5684-9311
**■ホームページ**
http://www.jvc-victor.co.jp/

**●ヤマハ　CRW4260t（価格80,000円）**

CD-RWにも対応し，CD-ROM／CD-R／CD-RW対応と1台3役の機能をもっています。高速書き込みにも注目です（記録速度：4倍速，再生速度：6倍速）。

**■問い合わせ先**
ヤマハ株式会社　システム機器事業部　営業部
☎0539-62-3125
**■ホームページ**



http://www.yamaha.co.jp/product/computer/index.html

**●リコー　MP6211SWR（価格89,800円）**

CD-ROM／CD-R／CD-RWドライブの三つの機能を装備。内蔵型2モデル（価格79,800円）もラインアップされています（記録速度：2倍速，再生速度：6倍速）。

**■問い合わせ先**
株式会社リコー　DMS事業部MMPセンター
☎045-477-1658
**■ホームページ**　http://www.ricoh.co.jp/

ノンリニア・ビデオ編集ソフト

## 話題のノンリニア・ビデオ編集ソフトの最新バージョン

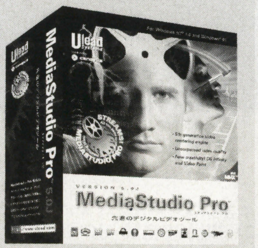
### ●カノープス MediaStudio Pro 5.0J

ノンリニア・ビデオ編集ソフトとして絶大な支持を得ているMediaStudioシリーズに，最新バージョンの日本語版『MediaStudio Pro 5.0J』（価格86,000円）が登場しました。

ビデオ・キャプチャ／ビデオ編集／オーディオ編集といった基本作業はもちろん，タイトル，CGアニメーション作成／フレーム単位のビデオ編集といった便利な機能を1パッケージでカバー。高度なエフェクトを使ったプロモーション・ビデオや，マルチメディア・タイトルを簡単に作成することができます。

入門者用の廉価モデル『MediaStudio Pro 5.0J Video Edition』（価格24,800円）も同時発売。いくつかの機能が制限されていますが，「ビデオ編集をはじめてみたい」という人にはオススメです。

**■問い合わせ先**
カノープスUleadプロダクト専用サポート
☎078-992-4461
**■ホームページ**
http://www.canopus.co.jp/




ホームページ作成ソフト

## ラクしてキレイなホームページ作成

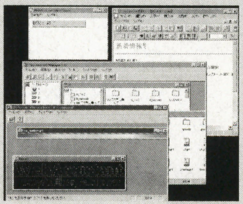
### ●東芝 WebAssistant／EasyAuthorV3.0

『WebAssistant／EasyAuthorV3.0』（価格16,800円）は，HTMLの専門知識がなくても，手軽にホームページを作成できるソフト。

ホームページをより手軽に作成できるHTMLの最新要素である“カスケード・スタイル・シート”に対応し，従来よりホームページのレイアウトを細かく設定可能。設定したレイアウトは各ページで共有でき，見る側のWWWブラウザの設定に関係なく，作成者の意図したレイアウトで表示させることができます。

東芝のホームページでは，現在このWebAssistant／EasyAuthorV3.0の試用版を無料で配付中。期間限定で実際に使って性能をチェックすることができます。

**■問い合わせ先**
株式会社東芝　コンピュータ・ネットワークプロダクト事業部　☎03-3457-3300
**■ホームページ**
http://www.eiplaza.toshiba.co.jp/



その他

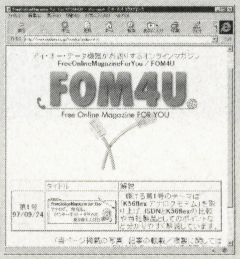
## ホームページに注目の新コーナーがオープン！

### ●アイ・オー・データ機器

アイ・オー・データのホームページに，新コーナー“Free Online Magazine For You”がオープンしました。このコーナーでは，注目されている周辺機器を，イラストを使ってくわしく説明しています。現在，第1回目の特集「56,000bpsモデム」が掲載中です。

モデムのしくみや用語の解説から，アイ・オー・データ社製モデムを実際に接続したときのレポートなど，56,000bpsモデムについて徹底検証。ほかにも28,800～36,600bpsモデムや64,000bpsターミナル・アダプタとの速度およびコスト比較，接続検証済みプロバイダ覧なども掲載しています。モデムの買換えを考えている人は，ぜひアクセスしてみてください。

**■問い合わせ先**
株式会社アイ・オー・データ機器新製品案内窓口
☎076-260-1024
**■ホームページ**
http://www.iodata.co.jp/fom4u/no1/index.html



コンピュータ・ミュージック・ライフを手に入れよう！

# パーフェクト・ミディ・チャンネル！

## CHANNEL.5
## MIDIデータを聴こう！

TEXT BY
源　康史

**今回は，MIDI音源をはじめて導入する人に一番大切な，MIDIデータを聴くうえでの基礎知識を紹介していきたいと思います。なかでも，もっとも混乱しやすく，疑問を持っている人も多いと思われる「規格」について，それぞれの規格に対応した音源に関する情報を交えながら解説していきましょう。**

### MIDIとパソコンのかかわり

MIDIが誕生したのは1983年。このころはFM音源を標準搭載したパソコンもなく，PSG音源が一般的でした。それが，1988年にローランドから発表されたシーケンサと音源がセットになったパッケージ・ソフト『ミュージくん』の登場により，個人間にもMIDIが普及していきます。

この頃になってDTM(Desk Top Music)（デスク・トップ・ミュージック）という概念が生まれ，第1次DTMブームが起こりました。このブームに合わせるように登場したのが，ベーマガの付録としてデビューし，今やベーマガの姉妹誌となっている「コンピュータ・ミュージック・マガジン」です。当時，この付録によりMIDI音源の存在を知った人もいることでしょう。

そのころ人気だった音源は，初代ミュージくんの核となった，ローランドの『MT-32』(**写真1**)と『CM-64』。これらの音源はLA音源と呼ばれ，現在のGS音源でも，これらの音源に対応したデータを聴けるようになっています。

登場したころのMIDI音源は，まだ各メーカーの間で規格(主に音色配列)に関する取りきめがなく，音源間のデータ互換性はありませんでした。そんなときに提唱されたのが，現在のMIDI標準規格となっている“GM(General MIDI)（ジェネラル ミディ）規格”です。

### GM規格とGS規格の特徴

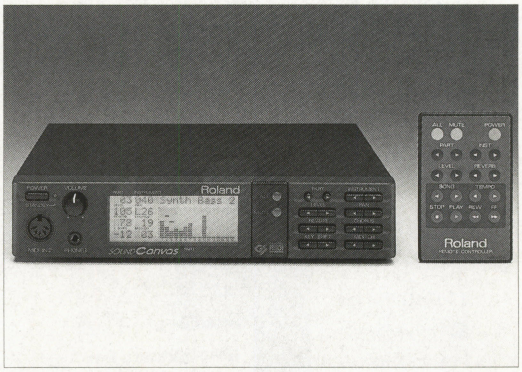
GM規格は，異なる音源でデータを共有するための統一規格として，日本のJMSC(MIDI規格協会，現AMEI(音楽電子産業協会))とMMA(米国MIDI協議会)との間でまとめられ，1991年に発表されました。あまり知られていないことですが，上位規格とされる**GS規格**が先に発表され，その中から共有可能な基本部分を抜きだしたのが，GM規格なのです。

GM規格の上位規格であるGS規格の特徴として，拡張された音色と音源を制御するためのコマンド『システム・エクスクルーシブ・メッセージ』があげられます。GM規格のMIDI音源は，リズムをのぞくとプログラム・ナンバー1番〜128番までの，128種類の音色しかありません。これらの基本音色をキャピタル音色といいます。それに対し，拡張された音色をバリエーション音色といいます。

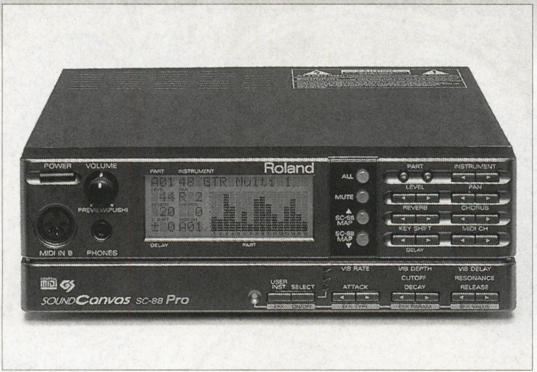
GS規格では，128種類のキャピタル音色一つ一つに，ニュアンスのちがう音色を追加することで，プログラム・ナンバーを増やすことなく音色を追加しているのです。

初のGS規格音源として登場したローランドの『SC-55』(**写真2**)は，300種類以上の音色を搭載していました。その後のGS規格音源ではバージョン・アップされるごとにバリエーション音色が追加され，最新音源「SC-88Pro」(**写真3**)では，なんと1,100種類以上もの音色を搭載するに至っています。

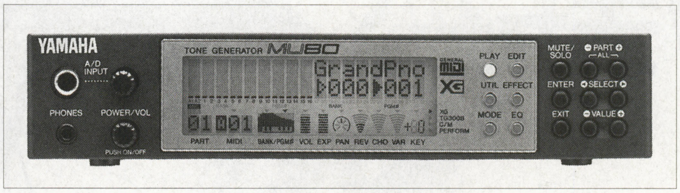
《写真1》GM規格登場以前の音源『MT-32』。『CM-64』は，MT-32にPCM音源を追加したバージョン・アップ版だ



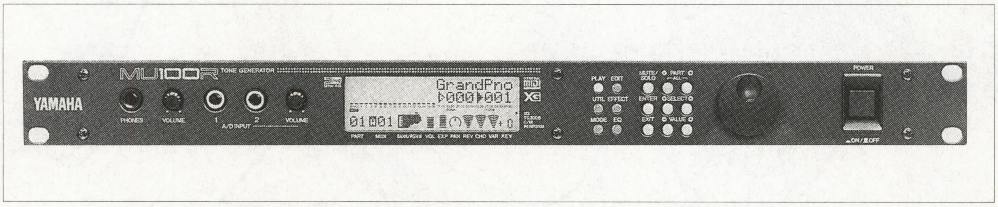
《写真2》初代GS音源『SC-55』。その後，音色などが拡張された『SC-55mkII』がGS規格標準の音源となっている




《写真3》ローランドGS音源の最高峰『SC-88Pro』(価格89,800円)。SC-88Pro，SC-88，SC-55と3種類の音色マップを有している




《写真4》初のXG規格音源『MU80』。DTMユーザーの注目を浴びたセンセーショナルな音源だ



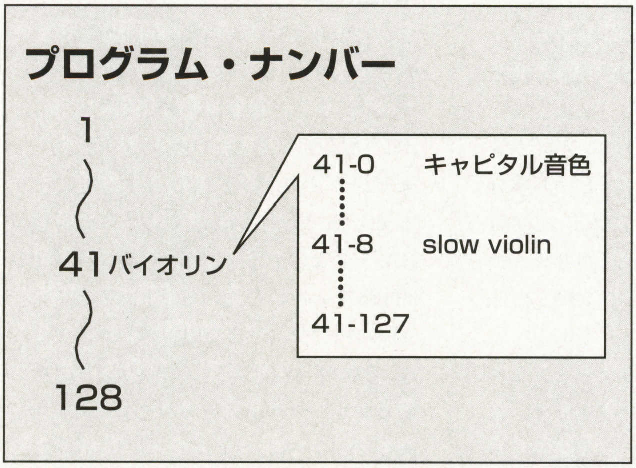

《写真5》XG規格の最上位音源でもあるラック収納型の『MU100R』(価格99,000円)。普及では遅れをとったものの，スペックではSC-88Proに負けていない

## 音のバリエーション設定はどうなっているの？

では，プログラム・ナンバー41番を例に，バリエーション音色がどんなものか見てみましょう。

GM規格に対応した音源には，キャピタル音色として41番に“Violin(バイオリン)”が設定されています。そのバリエーション音色には，“Slow Violin”が用意されています。バリエーション音色は，0番をキャピタル音色として登録しているため，1～127番に登録されます。しかし，これは連番で登録されるとは限らず，この“Violin”では，“Slow Violin”はいきなり8番に設定されています。

シンセサイザ系の音色ではとくにバリエーションが多いので，1音1音じっくり聴いてみるといいでしょう。意外な音色が見つかるかもしれませんよ(第1図)。




《第1図》キャピタル音色とバリエーション音色の相関図。0番はキャピタル音色が登録されており，以下の1～127番にバリエーション音色が登録されている

## 遅れて登場したXG規格

GS規格を採用した音源を発売して，一躍コンピュータ・ミュージックの人気メーカーとなったローランドに対し，GS規格とは別規格で音源を開発するメーカーがありました。それがヤマハです。

ヤマハは，FM音源のチップなどを開発しており，コンピュータ・ミュージック業界では高い人気と信頼を得ているメーカーです。当初は，MT-32互換モードやGS互換モードを搭載したGM音源を発売していましたが，1994年に独自のGM上位規格“XG規格”を発表し，XG規格に準拠したMIDI音源を発売しました(写真4)。オリジナリティあふれる独自の音色に加え，優れたエフェクタを内蔵することで多くのファンを獲得していきます。

## XG音源の拡張性に注目！

XG音源の特徴として，優れた拡張性があげられます。なかでもポピュラーな拡張機器として，『VL70-m』は外せません。これは，同時発音が最大1音ながら，XG音源と併用することで極めてリアルなサウンドを鳴らすことのできる物理音源です。

また，XG音源の最高峰『MU-100』では，音源に増設してさまざまな機能を拡張するプラグイン・ボードにも対応(写真5)。VL70-m相当のVLボード，メロディにハモリをつけてくれるエフェクト機能を搭載したVHボード，シンセで歌を歌わせてしまうSGボードの3種類が，現在発売されています。

この中でもユニークなのがSGボード。あらかじめ約70種類の歌声が登録されており，MIDIデータの伴奏に合わせて，歌わせることができてしまうのです。やや機械的な印象はぬぐえないものの，細かい調整を繰り返すことで，より人間らしく表情のある歌声を作成することができます。これまで，フルートなど他の音色で代用していたヴォーカル・パートに，新たな選択肢が加わったといえるでしょうね。

このXG規格とGS規格との互換の話などは，次回以降に紹介したいと思います。それでは，また次回！

11/10(月)発売！
コンピュータ・ミュージックの知識をさらに深めたい人にはこの雑誌！
コンピュータ・ミュージック・マガジン 12月情報号
定価1,543円＋消費税

# スーパーパソコンレクチャーX

## STAGE #31:「デジタル・カメラは銀塩カメラの夢を見るか?」

BY くり ひろし

★年末になると売れるのは，かつては某簡易印刷機だったのが，今ではデジカメとカラー・プリンタになりましたが…。

★銀塩カメラ／銀塩写真＝普通のカメラと写真のことです。現像に銀化合物の微粒子を使っているため，電子写真に対して銀塩写真と呼ばれるのです。

★プロユースの300万画素モデルのデジカメなんかは写真にも匹敵しますし，実際に実用に使われています。最大600万画素の製品も実用化されているのだ！

★CCDそのものは，デジカメやビデオカメラ以前にも，コピー機やスキャナーなどにCCDラインイメージセンサとして使われています。こちらは面ではなく，線単位でスキャンする方式で画像を得ています。

★有効画素数が100万を超えるデジカメを“メガピクセル・モデル”と呼ぶ場合がありますが，まれにCCD自体は100万画素まではなく，画像処理で100万ピクセル以上にしているモデルもあるので，注意しましょう。画質が違いますよ！

★CCDに取り付けられるカラー・フィルタには，原色系と補色系があります。普通のカメラに置き換えると，原色系はポジ(リバーサル)フィルム，補色系は一般的なネガ・フィルムということになります。これまでの写真では印画紙に焼き付ける都合上，ネガ(補色系)が主流でしたが，デジカメの場合は逆に処理のために，ポジ(原色系)が主流になりそうです。

★デジカメの性能ではあまり話題になりませんが，実はCCDの次くらいに大事なのはレンズなのです。CCDはサイズが写真の35mmフィルムに比べて面積で1/30程度，APSフィルムでも1/20程度しかありません。それだけ性能の良い，解像度の高くて明るいレンズが必要とされているのです。

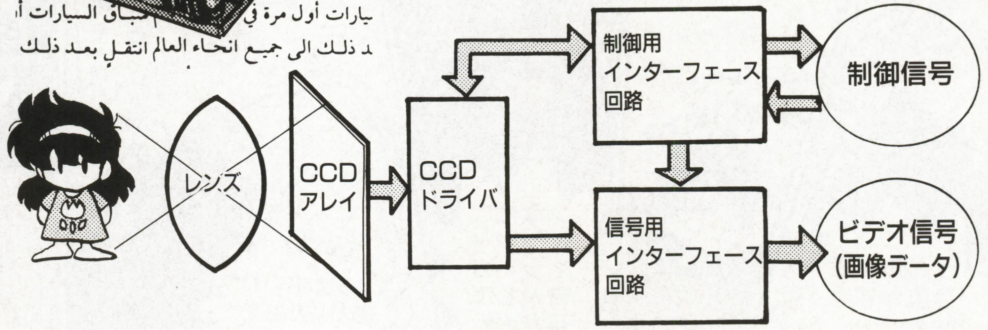
★今や81万画素モデルでも，実売5万円台…クリスマス・プレゼントに1台いかが!?

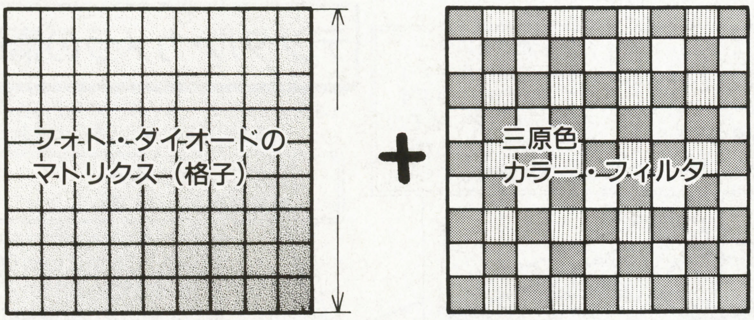
本作品内で使用されているシステム名や製品名は，一般にその開発元の商標または登録商標です。

年賀状レイアウトは，はがき作成ソフトを使うとして…既成のイラストではナニだし…写真を使う？
はがきに印刷するのならデジカメで撮ったデジタル写真で十分じゃな！それなら現像時間もいらんし，速いぞ！
うむぅ，いまさら印刷屋さんに頼んでもまにあわなさそうだのう
DECEMBER
12
しかたないわあたしたちで作りましょ！
ンなにインターネットが普及してるかぁぁ
で，電子メールだっていいぢゃないかよぉぉぉ
じ，時間がたりないんだったら…
うんちくでごまかすなあぁぁぁ！
十分って…なんだかひっかかる言いかたねぇ
ま，さすがにデジカメではいわゆる銀塩写真ほどの画質にはたどりついとらんからのう…少なくともデッカく引き伸ばしたりするのには向かないねぇ
パソコンの周辺機器としてもすっかり定着した感じのするデジカメ，デジタル・カメラとはどういうものか見直してみよう！
デジタル・カメラの構造図
（本図はデジタル・スチル・カメラの代表的な構造図ですが特定の製品ではありません）
ファームウエア 制御用のカスタム・プロセッサやビデオメモリ，プログラムROM等で構成される
シャッター／各種スイッチ メーカーにより配置や操作感覚などは大違い
カラー液晶モニター 一般にはこれをファインダーがわりに使用する。表示されているそのままが撮影されるが画質自体は確認しづらい
光学ファインダー 視差があるので注意しよう！
CCD Charge Coupled Devices 固体撮像素子。通常のカメラでいうフィルムにあたる。便利な可動型とオーソドックスな固定型がある
外部接続用コネクタ RS-232Cや専用インターフェース等がある。一般に転送速度はあまり速くない
外部記録装置 画像データを格納する。各種メモリカードや，FD，MD，ビデオテープなど，いろいろあるが一長一短
レンズ 普通のカメラやビデオと同様のものだが，より小型でクリアな，解像度の高いものが要求される
電池 アルカリ乾電池やリチウム電池などがある。ビデオの充電池と同型のものも

# CCD : Charge-Coupled Device
## CCDカメラ・モジュールの構造

一般にデジカメではCCDはカメラ・モジュールとして，ある程度周辺回路が一体化されています。ファームウェアからの制御信号をうけて動作し，画像データを信号として返します。感度などは制御信号でコントロールできます。



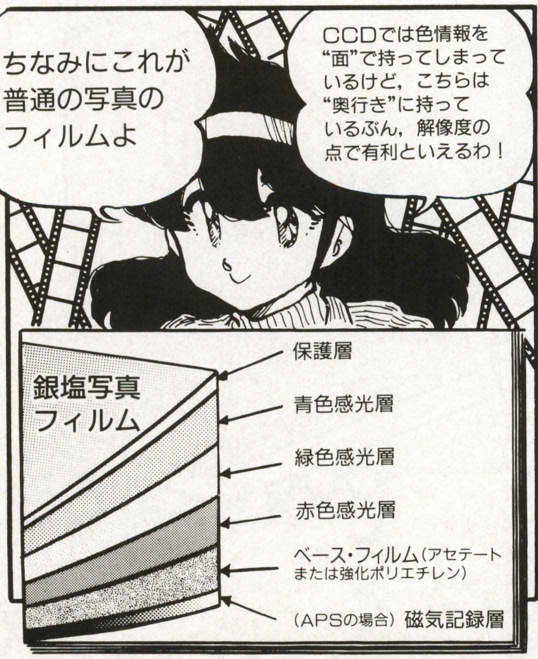




### CCDエリア・イメージ・センサで画像を得る仕組み

微小なサイズのフォト・ダイオードが6ミリ〜8ミリ四方の中に，格子状にびっしり並べられている。
フォト・ダイオードは光を受けた量によって電気の容量が変わるので，その強弱を画像データとして置き換える。

光の強弱だけでは色がわからない（白黒になっちゃう）ので，それぞれのフォト・ダイオードにあわせて，RGBの三原色に分けられたカラー・フィルタがとりつけられる。色の三原色の原理で，各色の強弱の組み合わせから色情報を再現する。
したがって，カラーCCDの実質的解像度は画素数そのままではない。

| CCD画素数と画像サイズの例 |
|---|
| **35万画素**：700＊500ピクセル<br>→640×480（VGAサイズ）<br>→320×240 |
| **41万画素**：750＊540ピクセル<br>→640×480（VGAサイズ）<br>→320×240 |
| **81万画素**：1050＊780ピクセル<br>→640×480（VGAサイズ）<br>→1024×768 |
| **140万画素**：1272×1100ピクセル<br>→640×480（VGAサイズ）<br>→1280×1000（メガ・ピクセル・サイズ） |



メモリカードなどへの格納枚数は，画像サイズと圧縮率によるのね！
一般に1MBあたり8～25枚格納可能
P.C カード
ちょっと大きい
スマートメディア
うすくて軽いけっこう流行
小さくても大容量
コンパクトフラッシュ
フロッピーディスク MD
FDはカンタンベンリだけど容量が低い
MDは大容量!! ブレークするかも!?
高い 圧縮率 低い
多い 容量あたり枚数 少ない
小さい 画像サイズ 大きい
低い 画質 高い
特に，圧縮率と画質の良さは反比例するから同じメモリサイズなら枚数が多いほど画質は落ちちゃうのか…
しかしだな，こういうハガキくらいのサイズの写真なら，最近の写真品質カラー・プリンタなら十二分にキレイに印刷できるからたいしたもんじゃよ
普通の写真の解像度は状態によるが，だいたい80dpi～600dpi程度だから，最近の720dpiのプリンタは，解像度だけみればほぼ写真以上だ
もっとも，実際にはドットの集まりで色を再現するために実質の解像度はもっと低いし（だいたい1/3にはなる），色の階調表現（色の多さ，なめらかさ）なども写真のほうがずっと上だから，総合的にはまだまだ写真のほうがキレイだね
いわゆるサービス判と呼ばれる写真で，800×600ピクセルのSVGAサイズ程度のデータが，使い捨てカメラの写真レベルに到達しうる最低線だそうだから…
70mm
100mm
タテのハガキに横向き 635×476 ピクセル以上
サービス判 800×600 ピクセル以上
88mm
126mm
タテのハガキに横向きで写真を印刷するなら，640×480のVGAサイズのデータがあれば，なんとか写真品質でいけるのね！
で，そのようなデジタル写真を撮れるデジカメは，35万画素以上のCCDを持ってればいいのかぁ！
したがって…いまどきのほとんどのデジカメならば，だいたいOKじゃよ
ごく古いモデルを除いてな！
さて，カンジンの写真だが…
ナニにしよっかな～～
よぉし！しっかたないっ！あたしがヒトはだ脱ぎましょう！
ベ～マガ～写すんです♥
おお！
年末大サービス!!
ぱっ
なんだぁ～タダの水着ィ？
せっかくベーマガにゃゲーム記事も載ってるンだしぃ～
ムカッ
やっぱコスプレくらいは，ねぇ～！
あああああ
TO BE CONTINUE

ベーマガ・ホームページ制作者がキミに教える！

# めざせ！ホームページ開設

## 教えて やまかん先生

## 講義その8 表はとってても便利なのさ

TEXT BY 山崎 寛（やまかん） 知る人ぞ知るベーマガ・ホームページ（http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/）制作者

ホームページは，公開するのは別として，作ること自体に特別な環境，ソフトなどを必要としません。HTMLと呼ばれる言語をちょっとおぼえて，あなたもホームページ作りに挑戦してみませんか？
テキスト・エディタとWWWブラウザがあれば，記事で紹介している機能を実際に試してみることができますよ。
今回は，レイアウトや表示で何かと重宝する，表に関するタグの紹介です。

この記事で紹介しているリストを『メモ帳』などで入力し，拡張子を“○○.htm”として保存すれば，『インターネット エクスプローラ』や『ネットスケープ ナビゲータ』などのWWWブラウザで，ホームページとして見ることができます。

### まずは訂正とおわびから

10月号のGIFの解説で，まちがっている箇所があるという指摘と訂正を，大阪府の篙闊田（をごた）裕平さんからいただきました。

「GIF87aとGIF89aのちがいですが，インターレースGIFの設定は両者にあるものの，透過GIF，アニメーションGIFは，GIF89aで拡張された設定であること。またGIF87aとGIF89aでは，基本的に画像の圧縮率は変わらない」ということです。

私のチェックが足りませんでした。ご指摘ありがとうございます。

### 表を作るのはとっても簡単

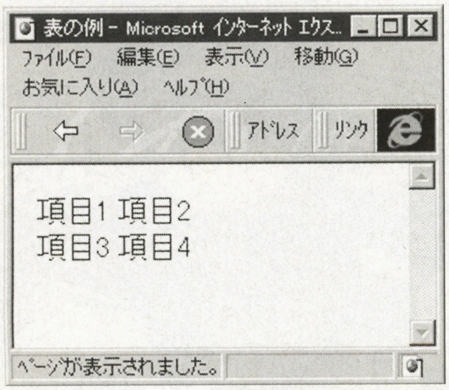
さて，今回取り上げる「表」のタグですが，これは非常に便利で，表を表示する以外にもさまざまな場面で利用することができます。おぼえておいて損はない，必須のタグといえるでしょう。

表を作るには，<TABLE>～</TABLE>の間に，表にしたい内容を書き込みます。<TR>～</TR>で囲まれた内容が一行で表示され，その中に<TD>～</TD>で項目の内容を記述していきます。

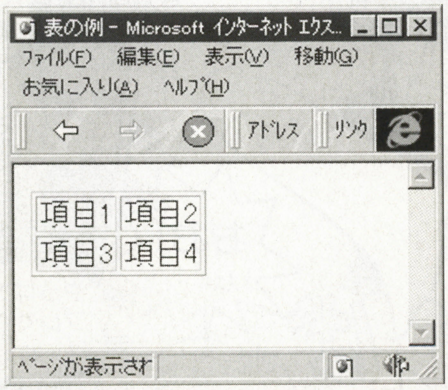
文章で説明するとちょっとわかりにくいですね。実際にHTMLを組んでみて，それをWWWブラウザで表示してみましょう。**第1表**をHTMLで記述すると，**リスト1**のようになります。**第1図**がその表示結果です。**第1表**と同じように表示されていま…せんね。項目の配置は同じですが，枠線が引かれていません。TABLEタグでは，指定をしないと枠なしの表として処理してしまうようです。

枠を表示させるには，<TABLE>タグに“BORDER”という単語を加えて，“<TABLE BORDER>”とすればOKです。**リスト1**にこれを加えると，**第2図**のようになります。**第1表**と同じように表示されましたね。

**第1表**はわりと単純な構造になっているので，わかりやすかったと思います。




《第1図》リスト1の表示結果。項目の配置は合っているが，枠線がない




《第2図》リスト1に，枠をつけてみたところ。表らしくなった

《第1表》この表をHTMLで記述すると？

| | |
|---|---|
| 項目1 | 項目2 |
| 項目3 | 項目4 |

《リスト1》表を記述した例

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>表の例</TITLE>
<BODY BGCOLOR="WHITE">
<TABLE>
<TR><TD>項目1</TD><TD>項目2</TD></TR>
<TR><TD>項目3</TD><TD>項目4</TD></TR>
</TABLE>
</BODY>
</HTML>
```

《第2表》表の複数項目を一つにした例

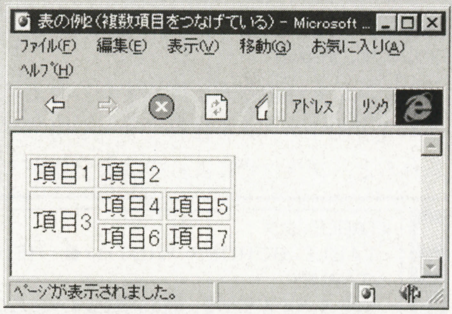
| | | |
|---|---|---|
| 項目1 | 項目2 | |
| 項目3 | 項目4 | 項目5 |
| | 項目6 | 項目7 |

《第3表》項目名をつけた表

| | 項目名1 | 項目名2 |
|---|---|---|
| 項目名3 | 項目1 | 項目2 |
| 項目名4 | 項目3 | 項目4 |

《リスト2》第2表をHTMLで書いた例

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>表の例2（複数項目をつなげている）</TITLE>
<BODY BGCOLOR="WHITE">
<TABLE BORDER>
<TR><TD>項目1</TD><TD COLSPAN=2>項目
2</TD></TR>
<TR><TD ROWSPAN=2>項目3</TD><TD>項目
4</TD><TD>項目5</TD></TR>
<TR><TD>項目6</TD><TD>項目7</TD></TR>
</TABLE>
</BODY>
</HTML>
```




《第3図》リスト2の表示結果。横二つ分の項目，縦二つ分の項目がある

## 表の複数項目にわたるような場合は？

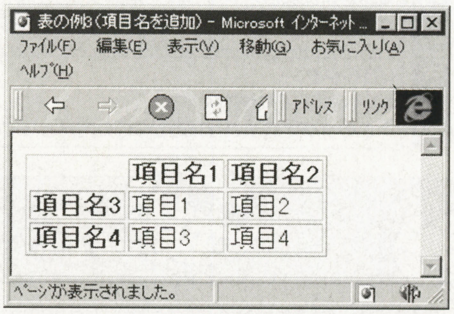
ではつぎに，第2表のような一つの項目に対して複数の区分けがされている場合を考えてみましょう。

リスト2を見てください。<TD>タグに“COLSPAN=○”，“ROWSPAN=△”という記述が追加されています。リスト2の表示結果が第3図です。この二つを比較してみると，COLSPANで横（行），ROWSPANで縦（列）の複数項目を指定しているのがわかると思います。

数字は，またがって表示させる項目の数を示しています。項目を横二つ分にしたければ“COLSPAN＝2”と，縦二つ分なら“ROWSPAN＝2”と記述すればよいのです。もちろん，数値は自由に設定することが可能です。これらの記述が加えられた位置で，項目の表示が変更されたことにも注意してください。

《リスト3》第3表を記述した例

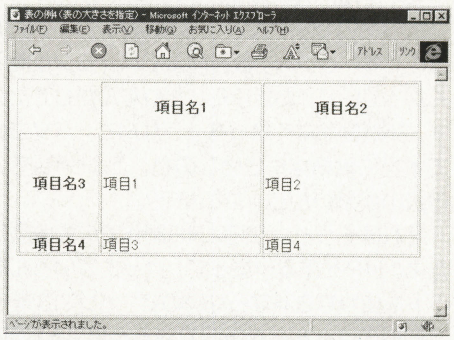
```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>表の例3（項目名を追加）</TITLE>
<BODY BGCOLOR="WHITE">
<TABLE BORDER>
<TR><TD></TD><TH>項目名1</TH><TH>項目名
2</TH></TR>
<TR><TH>項目名3</TH><TD>項目1</TD><TD>項目
2</TD></TR>
<TR><TH>項目名4</TH><TD>項目3</TD><TD>項目
4</TD></TR>
</TABLE>
</BODY>
</HTML>
```




《第4図》リスト3の表示結果。項目名が太字で表示されている

《リスト4》表の大きさを指定した例

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>表の例4（表の大きさを指定）</TITLE>
<BODY BGCOLOR="WHITE">
<TABLE BORDER WIDTH=500 HEIGHT=50%>
<TR><TD WIDTH=100 HEIGHT=20%></TD><TH
WIDTH=200>項目名1</TH><TH>項目名2</TH></TR>
<TR><TH HEIGHT=40%>項目名3</TH><TD>項目
1</TD><TD>項目2</TD></TR>
<TR><TH>項目名4</TH><TD>項目3</TD><TD>項目
4</TD></TR>
</TABLE>
</BODY>
</HTML>
```




《第5図》内容に左右されずに，指定した大きさで表が表示されている

## 表の項目タイトルをいれる

表を書くとき，第3表のように，表の最上部や左端の一列（行）を，項目の説明に使うような書きかたがあります。ホームページでは，どのようにしてこれらの区別をしているのでしょうか？

これはじつに簡単で，項目説明に使いたい列（行）で，<TD>の代わりに<TH>というタグを使えばOKなのです。第3表ならば，リスト3のように記述すれば，項目名の部分が太字で表示されて，項目の内容と区別ができるようになります（第4図）。

この場合，左上の部分には何も記述しませんが，そのぶんのスペースをつくる“<TD></TD>”という記述を忘れないでください。これがないと，項目の表示がずれてしまいます。

## 表の大きさを調整するには？

さて，今まで紹介した<TABLE>タグを使った作成例では，表の大きさを指定していません。そのため，表や各項目の大きさは，ブラウザの表示サイズや項目内容の分量などによって自動的に調整されています。

ですが，表の内容アピールしたいときや，ページ全体のレイアウトを考えて，「ここのこの項目はこれだけの大きさにしたいんだぁ～」というように，自由に大きさを指定したい場合もあるでしょう。そんなときは，<TABLE>タグや<TD>タグに“WIDTH=○○”や“HEIGHT=○○”といった記述を追加してください。するとあら不思議！　表全体や項目の大きさを，自由に指定できるじゃないですか！

このとき指定する数値は，単位がないとドット数とみなされますが，％を付ければブラウザや表の大きさに対する割合で指定することができます。前号のLINEタグと同様ですね。

例えば

<TABLE WIDTH=200 HEIGHT=200>

とした場合，表全体が200×200ドットの正方形となります。

<TABLE WIDTH=50%>

のように“％”で指定すれば，表の横幅がブラウザの半分の大きさで表示されます。また，

<TD WIDTH=30 HEIGHT=25%>

といったように，ドット数と％を組み合わせて指定することも可能です。この場合，その項目の横幅は30ドット，高さは表全体の1／4となります。リスト4に，このような大きさの指定をした表の例を

示します（第5図）。

ただ，私も経験があるのですが，例えば</TABLE>タグを忘れてタグを閉じ忘れると，ブラウザによっては表全体がまったく見えなくなるなんてこともあるようです。<TABLE>タグを使うときは，十分気をつけましょう。

このTABLEタグ，他にもおもしろい機能があるんですが，誌面の都合でそれは次回に持ち越しです。次回『何でもコイコイTABLEタグ』（ちょっとウソ）。来月号も超おもしろカッコイイぜ！?

**●今回のタグのまとめ**

<TABLE>タグ
<TABLE BORDER WIDTH=● HEIGHT=□ >表の内容</TABLE>
表を表示するタグで，表の内容はすべてこのタグの間に記述する。BORDERで枠の有無の指定が可能。
"WIDTH=●"で表の横幅，"HEGHT=□"で高さを指定できる。単位を付けないとドット数，%をつけるとページの大きさに対する割合での指定となる。

<TR>タグ
<TR>表の1行の内容</TR>
このタグで囲まれた項目が1行の内容として表示される。

<TD>タグ
<TD COLSPAN=○ ROWSPAN=△ WIDTH=● HEIGHT=□>項目の内容</TD>
表の中で，一つの項目内容を設定するのに使用する。○の数字が横，△の数字が縦に対応しており，項目をいくつまたいで表示するかを指定できる。
●で項目の横幅，□で高さを指定可能。%をつけると，表の大きさに対する割合で項目の大きさを指定できる。

<TH>タグ
<TH COLSPAN=○ ROWSPAN=△ WIDTH=● HEIGHT=□>項目名</TH>
表の中で，項目名を設定するのに使用する。中の表示内容が太字になるなど，項目内容が区別されるほかは<TD>タグと同じ。

## 神奈川のりこの ホームページに夢中

### 夢中その2 HP（ホームページ）制作は大変なのね

どうもどうも，ぐーたら漫画描きの神奈川のりこです。じつは，数日前までパソコンが使えなくなっていて，あたふたしたりなんかしてたんです。突然動かなくなっちゃうなんて，パソコンって本当に繊細な生き物なのね，うふっ（って，私の扱いが悪いんじゃないか？）。

それはそうと，今回はHP制作での失敗談でしたネ。HPを作る作業って，けっこういろんなソフトを使わなきゃならないので，パソコンを使う知識のほとんどを吸収できると思うんですね。もちろん失敗もつきまとってくるわけだけど…。

私のかなり恥ずかしい失敗といえば，前回の漫画でも描きましたが，転送ソフトの使いかたがわからず，そっくりソフトのプログラムを転送してしまったことでしょうか…。あと，容量が500KBもある画像を平気で転送してみたり，そのうえビットマップ形式で保存していて，Macの人に「見れない」ってメールをもらったり…。

でもまあ，私のHPなら「そういう失敗があってもそれはそれでいいかー」なんて思う今日このごろです（だから失敗がなくならんのだろうな…）。ちなみに私のHPのURLは，http://plaza8.mbn.or.jp/~kanagawaです。ぜひぜひアクセスしてねん♥

**筆者紹介＆次号予告**
**神奈川のりこ**

連載2回目を迎えた，眠れるぐーたら漫画家。意味もなくパソコンをクラッシュさせるあたりに，ベーマガ気質を感じます。次号，神奈川さんがHP制作をアドバイス?!　「私より上手かしら？」。インターネットの平和は，ベーマガが守る！

BM プログラマー&クリエイターへの登竜門

# プログラミング講座 & 特選投稿プログラムコーナー

Windows
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8801mkⅡSR
PC-9801
X68000
FX-890P
PC-E500
DOS/V
Macintosh

帝人(株)記録メディア販売部のご好意により，Windowsプログラム採用者全員とすべてのプログラム採用者から抽選で毎月計5名にPDまたはMOをプレゼントいたします。

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。

**キミの創ったホームページ・データの募集開始！**
内容・テクニック・HTMLのソース・アドレス等紹介します。ふるって参加してください。

## プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

**①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。**

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

**注1**）プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2〜3本入れてもらえば安心です。

**注2**）プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

**注3**）フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にも対応機種，言語，プログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

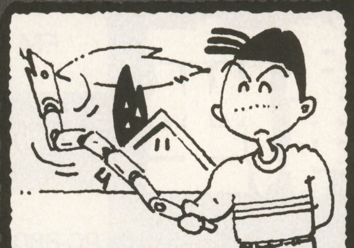
掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。

**編集部**

**★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。**

**あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係**（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

```
110 DIM
X(10),Y(10),AG(10),TX(10),TY(10),
120 ' init
130 SPEED=20:PER=0.55
240    YY=TY(N(I))-Y(I)
250    R=ATN(YY/XX)
260    IF 0 >       XX THEN R=R-3.1415
270    IF R >  3.1415 THEN R=R-6.283
280    IF        15 THEN R=R+6.283
```



# セガ ジェントル3研発！ ゲームの作りかた教室

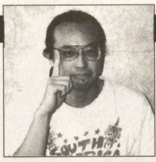
## 3時間目「多関節は男のロマン」

**講師紹介**

ガンシューティング・ゲーム「ロストワールド」のプログラマー

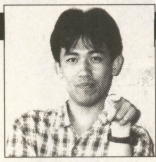
**呉田武司**

ガンフロンティア，怒首領蜂，ストコレ。相変わらずサターン三昧の日々。ポケモンは現在，83匹。ピカチュウを泣く泣くライチュウにするが，結構気に入る「ライライ！！」。アニメも最高で，ピカチュウが何か喋るごとに「かわいい…」と，嫁とため息している。



**伊藤雅朗**

現在，怒首領蜂（SS），閃激ストライカー（AC），快刀乱麻（PC）で結構いい感じな，シューティングからギャルゲーまで男。無事AMショーも終わり，「ロストワールド　スペシャル」もなかなか好評でありがたいことです。ぜひ，T-REXにぶらぶらされてみてくださいな



**佐井川師治**

高校生のころのあの感動をもう一度！とばかりに「ガンフロンティア」を購入。しかし，思い出は思い出のままにしておけば良かったと後悔する。でもBGMはカッコ良かった！ポケモンは，多忙のためなかなか進まず，呉田さんに大幅に差をつけられる。

### まさかの3回目!

**佐井川**：このコーナー，まだ続いてるの？

**呉田**：　なんて失礼な！まだ始まったばかりじゃないか。しかも，1回目の掲載以来，励ましのお便りが山のように届いているんだぞ。

**佐井川**：どこに？見せてよ。励まされたいよ。

**呉田**：　もののはずみで，“山のように”と言ってしまったが，“丘”ぐらいかな？
　それはさておき，内容は励ましのお便りがほとんどで，質問がほとんどないのだー！

**伊藤**：　さむーい！でも，先月号で正式に告知したばかりだから，これからくるよ。きっと。

**佐井川**：というわけで，このコーナーの原動力は読者のみなさんからの質問や励ましのお便りです。ぜひ頼むよ！

### 悩める子羊 in 新宿ジョイポリス

**子羊**：　うわーっ！これが「ロストワールド・スーパーバージョン」か！すごい迫力っすねー！

**呉田**：　やあ，悩める子羊君。どうだい？「ロストワールド」のテーマパーク版なんだよ。彼女と2人でやってみたらいいよ。

**子羊**：　彼女，いないっす。でもすごいっすよね。シートがぐるぐるぐるぐる！

**伊藤**：　そう，シートは動くし，ガンには反動がついてるし，なんといってもダメージを受けたときのあの仕打ちは，ぜひ実際に足を運んで体験してほしいものだね。

**子羊**：　なにが起きるんすか？ブシュー！うわーっ！

### やっぱり「多関節」

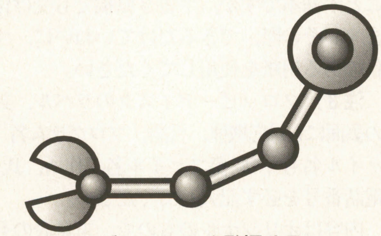
**佐井川**：さて，子羊君は今度の「ロストワールド」でどこがむずかしかった？

**子羊**：　そうっすねー。ロープ銃をヘリに命中させるシーンがあるじゃないすか。そこでいつも失敗しちゃうんすよ。

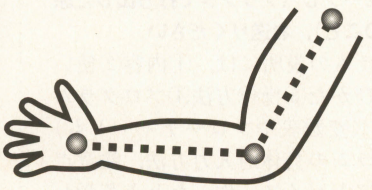
**伊藤**：　あーあれね。ロープ銃は3発用意されてるんだけど，1発失敗するごとに画面がズームして狙いやすくなるんだ。だから，最後まで落ち着いて狙うことだね。

**子羊**：　ふむふむ。でも，このロープの

**多関節とは？**



ゲームによく登場する
一般的な多関節キャラ



人間の手も多関節

動きはいいっすよねー。うねうねしてて。

**佐井川**：あれは，長さ1mのロープを80本つなげて動かしているんだ。

**伊藤**：　多関節だね。

**呉田**：　そう！多関節こそ男のロマン！というわけで今月は「多関節」をつくってみよう！

## 「多関節」をつくってみよう!

**佐井川**：ところで「多関節」ってどういうものを言うの？

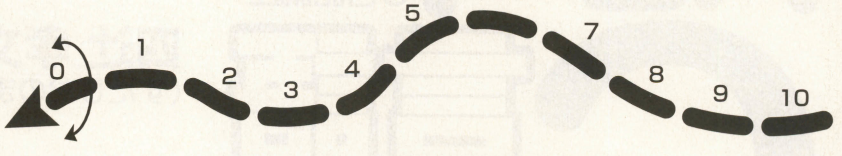
**呉田**：　そうだな，グラディウスの触手みたいなのが一般的だけど，簡単に言えば人の腕だって多関節だよね。

**伊藤**：　要するに，パーツがいくつかつながってうねうね動いていれば多関節ってことだね。

**呉田**：　そう，それじゃあさっそく作ってみよう。とりあえず4本の触手がただうねうねするっていうやつはどうかな。

**佐井川**：うねうねうねー！

## ロープの動き




0番のロープをゆらすと，1番のロープがそれにつられてゆれる。
その1番のゆれにつられて2番以降のロープも遅れてゆれていく。

**呉田**：　この触手は1本につき10個のパーツからできているんだ。多関節のポイントとしては，10個のパーツがそれぞれ別々に動くのではなく，根本のパーツの動きをそれにつながっている次のパーツに伝えているということだね。

**佐井川**：それじゃあ，あのロープの動きもそうなの？

**呉田**：　同じだね。ロープの先端のパーツをゆらしてやれば，そこからつながっている79個のパーツもつられてゆれるっていう仕組みなんだよ。

**伊藤**：　仕組みがわかれば意外と簡単なんだね。シューティング・ゲームのボスキャラとかに使ってみるとおもしろいかもね。

## この先どうなるの?

**呉田**：　さて，今回の「多関節」で，1回目に予告した題材三つとも終わっちゃったよ。

**佐井川**：困ったな。来月からどうしよう。

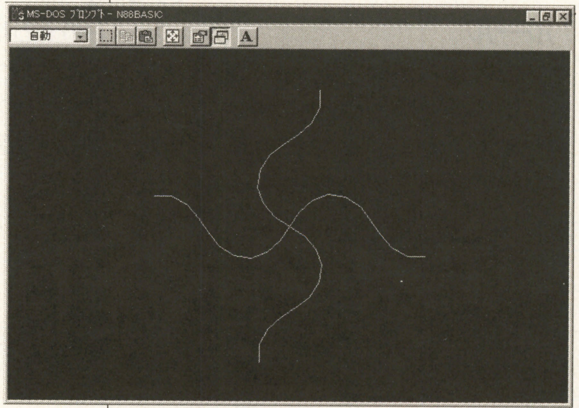
**伊藤**：　そうだなあ。まあ来月までには読者のみなさんからの質問も来てるだろうから，何とかなるでしょう。

**佐井川**：果たして…。

**呉田**：　来月号にこのコーナーがなかったら，ネタが尽きたんだと思ってね！じゃーね！

**《リスト1》触手が動くプログラム・リスト(N88-BASIC用)**

```
1 ' /*                                  */
2 ' /* SEGA                             */
3 ' /*   AM R&D Dept.#3                 */
4 ' /*                                  */
5 ' /*                                  */
100 SCREEN 3:CLS 3
110 CONSOLE 0,25,0,1
120 DIM S(10,4),AG(10,4),X(10,4),Y(10,4),BX(10,4),BY(10,4),AGB(4)
130 FOR J=0 TO 3
140  AGB(J)=3.1415/2*J
150  FOR I=0 TO 10
160   S(I,J)= -I*.5
170   X(I,J)=320:Y(I,J)=200
180  NEXT
190 NEXT
200 *LOOP
210 FOR J=0 TO 3
220  FOR I=0 TO 9
230   S(I,J)=S(I,J)+.05
240   AG(I,J)=SIN(S(I,J))+AGB(J)
250   X(I+1,J)=X(I,J)+20*COS(AG(I,J))
260   Y(I+1,J)=Y(I,J)+20*SIN(AG(I,J))
270  NEXT
280  FOR I=0 TO 9
290   LINE (BX(I,J),BY(I,J))-(BX(I+1,J),BY(I+1,J)),0
300   LINE ( X(I,J), Y(I,J))-( X(I+1,J), Y(I+1,J)),7
310   BX(I,J)=X(I,J):BY(I,J)=Y(I,J)
320  NEXT
330  BX(10,J)=X(10,J):BY(10,J)=Y(10,J)
340 NEXT
350 GOTO *LOOP
```




▲リスト1の実行画面。4本の触手がウネウネ動く

**Q&Aコーナー開始**
**質問**
**どしどし受け付けます！**

このコーナーは，セガ・エンタープライゼスAM3研・現役バリバリのプログラマーによるゲーム作成のワンポイント講座です。

なお，コーナーでは，ゲーム作成について，わからないことや悩んでいることなど質問を受け付けます。ジェントル3研のプログラマーがみなさんの質問に親切にお答えしていきます。ご意見，要望などもOKです。どしどしお便りください。

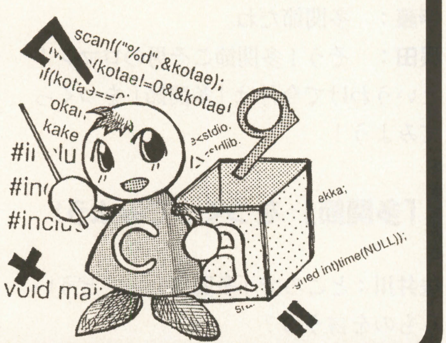
宛先：マイコンBASICマガジン編集部「ジェントル3研発！ゲームの作りかた教室」係

# ハロー! C言語ワールド

学生&未来のプログラマー必見!
今度こそつまずかない
C言語講座

●第11回●
ライフゲームを作ってみる

四辻 孝文
(すたじおのま)




＊プログラムはコンパイラに付属のものや，市販のエディタを使って打ち込みます。サンプル・プログラムを実行するにはTURBO CやMS-CなどのCコンパイラが必要になります。なおコンパイラはC++のものでもとくに問題はないはずです

さて，いきなりですが，みなさんは“ライフゲーム”って知ってますか？ライフゲームは1970年にイギリスの数学者のホートン・コンウェーによって発明されたシミュレーションで，（理想的には）無限の広さを持ったマス目を世界として持ち，この全てのマス目はオンとオフ（駒が置かれている，置かれていない）の2種類の状態を持ち，そしてこのマスの状態によって，次にマス目の状態がどうなるかが決まるというものです。

マスの状態がどのように変わるかは，単純な規則によって決まるんですが，ライフゲームの面白さは，単純な規則にも関わらず，予測のできないパターンが出現することです。

## ルール

ライフゲームのルールは，あるマス目の周りに2個の駒があればそのマス目は変化せず，周りに3個あればそのマス目に駒を置く。それ以外ならそのマス目から駒をとります。これをすべてのマスに対して一度に行ないます。

この説明ではかなりわかりにくいと思うので，例をあげて説明しますね。

まず**第1－1図**の状態。この場合①のまわりには何もありませんね。よってこの①は次のターンには消えてしまいます。後にはなにも残りません（**第1－2図**）。何もない状態では，新しく駒が置かれることはないので，ずっとなにもないままです。

次に**第2－1図**の場合。①・②・③はどれもまわりに2個の駒があります。まわりに2個ある場合には変化なしなので，この①・②・③は残ります。そしてaのマス目のまわりには駒が3個あります。この場合そのマス目に駒を置くんでしたね。次のターンには，ここに駒④が置かれて**第2－2図**のようになります。

| | | |
|---|---|---|
| | | |
| | ① | |
| | | |

第1-1図　→

| | | |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |

第1-2図

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | ① | a | |
| | ② | ③ | |
| | | | |

第2-1図　→

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | ① | ④ | |
| | ② | ③ | |
| | | | |

第2-2図

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | ① | | |
| | a | ② | b | |
| | | ③ | | |
| | | | | |

第3-1図　↔

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | c | | |
| | ④ | ② | ⑤ | |
| | | d | | |
| | | | | |

第3-2図

さらに次のターンの状態を考えてみると，今は全ての駒のまわりに3個の駒がある状態ですね。つまりこれは何ターンたってもこの状態のまま変わらないわけです。

**第3－1図**の場合はどうでしょう？とりあえず②はまわりに2個あるので，そのまま残りますね。①・③はどっちもまわりに1個しかないので，消えてしまいます。そしてa・bのマス目は周りの駒数が3個なので，新たに駒が置かれます。これで次のターンには**第3－2図**の形になるわけですが，この形は**第3－1図**を90度回転させたものと同じですね。よってさらに次のターンには④・⑤が消え，c・dに駒が置かれて，**第3－1図**の状態に戻ることになります。

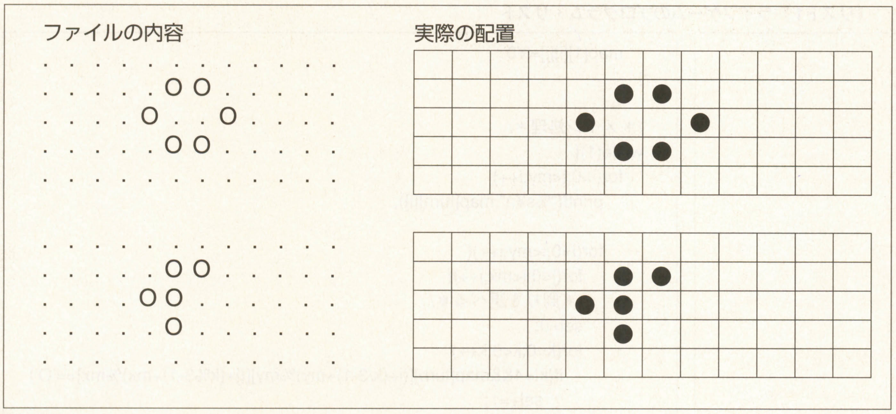
## どうやって作ろうか？

さてこれで，ライフゲームの大体のルールはわかったと思います。このライフゲームをプログラムするには，どうすればいいのか考えてみましょうか。

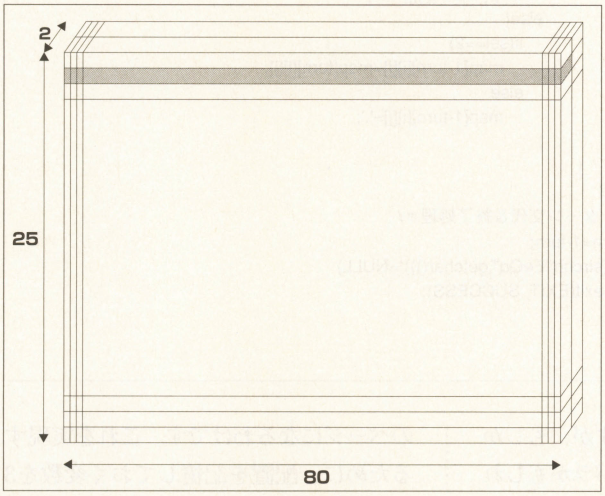
まずこのライフゲームの世界の広さ，つまりフィールドの大きさです。理想としては無限に広さがあれば最高なんですが，そうもいかないので画面に表示できる文字数80×25（環境によってはちがうかもしれません）を最大とします。そしてそのフィールドの上下左右はつながっているものとします。

ライフゲームを始めるためには，まず駒の初期配置が必要になりますね。これは「MAP.MAP」という名前のテキスト・ファイルを読み込むことで行なうことにします。この初期配置ファイルのことはマップ・ファイルと呼ぶことにしますね。

マップ・ファイルを作るためにはその仕様を決めなくてはいけません。まずは駒に使う文字をきめましょう。ここは見やすいように大文字のオー「O」にでも



第4図



第5図

しましょうか。マス目に駒がない状態，空白の部分は「O」以外の文字とします。画面に表示する場合にはピリオド「.」を使います。

フィールドは必ず長方形になるようにします。この長方形のフィールドの大きさは，横は1行目の文字数，縦は行数とします。ただし最大サイズはさっき決めたとおり80×25です。

フィールドの横のサイズは1行目の文字数にするといいました。2行目以降は1行目の文字数より短ければ空白で補うことにします。1行目より長い場合は，切り捨てます。

ファイルの内容と実際の配置の例を**第4図**に示します。

それではプログラムを作っていきましょうか。

## 変数宣言

駒の配置を記憶しておくための変数は3次元の配列変数にします。えっ？ 2次元配列じゃいけないの？ と，思う人もいるかと思いますが，ライフゲームでは，現在の駒の配置と次の駒の配置は別々の場所に記憶しておかなければいけません。現在の駒の配置を見ながら，同じ現在のマスに駒を置いていったらわけがわからなくなっちゃいますからね。

別に二つの変数を使ってもいいんですが，3次元配列にしたほうがプログラム的にもスッキリします。イメージとしては，フィールドが2面あって，一つの面の状態によってもう一つの面の駒の配置が決まり，ターンが変わるたびに入れ替えるような感じです。このフィールドの面のことをページと呼ぶことにします。

変数名は「map」にします。この場合，

**char map[2][25][80];**

と，宣言すればいいですね。この配列変数は1個1個の箱の大きさが「char」型で横に80個，縦に25個，奥行きが2個の箱の集まりとイメージしてもらえばいいと思います。**第5図**みたいな感じですね。そしてこの場合，奥行きがページになるわけです。

## 初期配置ファイル読み込み

ファイルをアクセスするためには，まずそのファイルを開かなくてはいけません。ファイル名は「MAP.MAP」でしたね。種類はテキスト・ファイル，読み込むだけなのでリードモードで開きます。ファイルがない場合のためにエラー・チェックも必要です。これはファイルを開く処理と同時に行なうのが普通です。ファイル・ポインタとして「fp」を宣言しておいて，

```
if((fp=fopen("MAP.MAP","r"))==NULL){
    printf("マップファイルが開けないよぉ¥n");
    exit(EXIT_FAILURE);
}
```

とします。忘れちゃいけないのがexit関数はヘッダファイル「stdlib.h」に入っているので，これをインクルードしなければいけないということです。

それではファイルから配置データを読み込みます。1行ずつ読み込んでいくんですが，ここで気をつけなければいけないのは，1行が80文字以上あっても，80文字分までしか読み込んではいけないということです。これは配列変数のサイズを80文字分しか確保していないので，80文字分の大きさしかないところに，それ以上の大きさの文字列を入れようとすると，変なことになるかもしれないからです。

ちょうどいいことにC言語には，最大文字数以内で1行読み込む「fgets」という関数があるので，それを使うことにします。書式は

**fgets(読込先の配列名,最大文字数,ファイルポインタ);**

となっていて，最大文字数以内で改行文字の前かファイルの終わりまで読み込まれます。

配置を記憶しておく変数は「map」でしたね。これに実際に読み込むには

**fgets(map[0][i],80,fp);**

とします。

配列変数は添字を省略すると，その省略された部分すべてを表すことになります。たとえば「map[0][1]」とすると，**第5図**の網掛けの部分のことになります。「map[0][1][0]」から「map[0][1][80]」の部分ですね。

ファイルの終わりに達して，もうこれ以上読み込めない場合，「fgets」関数は「NULL」を返します。こうなったら読み込みを終了していいんですが，最初に行数は最大で25行と決めましたね。そんなわけで25行以上読み込めてはい

《リスト1》ライフゲームのプログラム・リスト

```
#include<stdio.h>
#include<stdlib.h>
#include<string.h>

void main(){
  /＊変数宣言＊/
  int i,j,k;
  int mx,my;
  int turn=0,sel;
  char map[2][25][80];
  FILE ＊fp;

  /＊初期配置ファイル読み込み＊/
  if((fp=fopen("MAP.MAP","r"))==NULL){
    printf("マップファイルが開けないよぉ¥n");
      exit(EXIT_FAILURE);
  }

  for(i=0;i<25;i++)
    if((fgets(map[0][i],80,fp))==NULL)
      break;
  close(fp);
  mx=strlen(map[0][0]);
  my=i;

  /＊配置データを整理する＊/
  for(i=0;i<my;i++){
    for(j=0;j<mx;j++){
      if(map[0][i][j]!='O')
        map[0][i][j]='.';
    }
    map[0][i][j]='¥0';
    map[1][i][j]='¥0';
  }

  /＊メイン処理＊/
  while(1){
    for(i=0;i<my;i++)
      printf("%s¥n",map[turn][i]);

      for(i=0;i<my;i++){
        for(j=0;j<mx;j++){
        /＊周りを調べる＊/
        sel=0;
        for(k=0;k<9;k++)
          if(k!=4&&map[turn][(i+(k/3-1)+my)%my][(j+(k%3-1)+mx)%mx]=='O')
            sel+=1;
          if(sel==3)
            map[1-turn][i][j]='O';
          else{
            if(sel==2)
              map[1-turn][i][j]=map[turn][i][j];
            else
              map[1-turn][i][j]='.';
          }
        }
      }
    /＊ターン交代&終了処理＊/
    turn=1-turn;
    if((strchr("EeQq",getchar()))!=NULL)
      exit(EXIT_SUCCESS);
  }
}
```

けないわけです。

プログラムは

```
for(i=0;i<25;i++)
  if((fgets(map[0][i],80,fp))==NULL)
    break;
close(fp);
```

とすればOKですね。

1行目の文字数をフィールドの横のサイズ。ファイルから読み込んだ行数をフィールドの縦のサイズとしてとっておきます。文字数を調べるには「strlen」という関数を使います。これは「string.h」というヘッダファイルに入っているので，これをインクルードしなくてはいけません。その「strlen」関数の書式は

**strlen(文字列);**

です。たとえば「strlen("(I;8W");」とすると，戻り値は3になります。もちろん文字列のところは変数でもいいので，1行目の文字数を変数「mx」へ入れるには

**mx=strlen(map[0][0]);**

とすればいいわけですね。

## 配置データを整理する

これでとりあえずは初期配置のデータを変数に読み込んだわけですが，もしかしたら行ごとに長さがバラバラかもしれないし，変な文字が入っているかもしれません。そこで配置データを整理しましょう。実際には1マスごとに文字を調べていって，「O」でなければ「.」に置き換えます。そして各行ごとに最後に「¥0」を書き込んで，長さをそろえます。

このときにいっしょに裏のマップ，別ページの各行の最後にも「¥0」を書き込んでおきます。

## メイン処理

さて，ここからがライフゲームのメイン処理になります。メイン処理の部分は「while(1)」として無限ループにしています。

最初に表示を行ないます。「printf」関数に「map[0][i]」を渡すと，さっきいったように1行分渡したことになってうまく表示されます。

次に，ターンの処理方法を考えなければいけません。ライフゲームでは，今のターンの駒の配置を見て次のターンの駒を配置します。つまり参照するページと，実際に配置するときに使うページは，別のページになるわけです。これを実現するために，配置を記憶しておく変数を3次元にしておいたんでしたね。

「map[0][0][0]」の1番目の添字がページになります。宣言時に「charmap[2][25][80];」としたのでページは0と1の2ページになります。

このページを管理するために変数「turn」を使います。この「turn」の値が参照するページで，もう一つのページが配置を書き込むページになります。その，もう一つのページは「turn」が0なら1，1なら0になるわけですが，これは1から「turn」を引けば簡単に求められます。「turn」が1なら1－1で0，1なら1－0で1。ほらね。

## 周りを調べる

メイン処理でやることは，マス目一つずつについて，周りの駒数（実際には「O」の個数）を調べていって，2個なら調べているマス目の文字，3個なら「O」，それ以外なら「.」をもう一つのページに書いていくということです。

それじゃあさっそく周りを調べる処理を考えてみましょうか。まずは調べるマ

|  |  |  |
|---|---|---|
| -1, -1 | 0, -1 | 1, -1 |
| -1, 0 | 0, 0 | 1, 0 |
| -1, 1 | 0, 1 | 1, 1 |

第6-1図

→

|  |  |  |
|---|---|---|
| -1 | 0 | 1 |

第6-2図

→

|  |
|---|
| -1 |
| 0 |
| 1 |

第6-3図

|  |  |  |
|---|---|---|
| 0 | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 |

第7-1図

→

|  |  |  |
|---|---|---|
| 0 | 1 | 2 |

第7-2図

→

|  |
|---|
| 0 |
| 1 |
| 2 |

第7-3図

ス目の座標を（0，0）とすると，周りの座標は第6－1図のようになりますね。

これを縦，横の座標ごとにわけると，それぞれ**第6－2図**，**第6－3図**になります。

この座標を計算で求めるようにします。周りのマス目の数は8ですが，計算しやすいように自分のマス目も含めて，0から8の9回のループで調べます。4のときは自分のマス目なので，無視すればいいわけです。このループで周りを調べるには，**第7－1図**のように調べればいいわけですね。これをさっきの座標に直すんですが，**第7－2図**は3で割った余り。**第7－3図**は3で割った答えの整数部です。これから1を引くと座標になりますね。

答えの整数部を求めるには，変数の形を「int」型などの整数型にすれば小数点以下が無視され，自動的に整数部だけになります。余りを求めるには剰余演算子「%」を使います。これを使って，たとえば「5%3」とすると，5を3で割った余りが求まります。この場合2ですね。

プログラムで，この周りを調べる処理を書くと，

```
sel=0;
for(k=0;k<9;k++)
    if(k!=4 && map[turn][i+(k/3-1)][j+(k%3-1)]=='O')
      sel+=1;
```

と，なります。変数「i」と「j」が調べるマス目の座標。「turn」が参照するページです。ループを抜けると「sel」に周りの駒の数が入っていることになります。

## フィールドの周りをつなげる

実際には周りを調べる処理は，さっきのでは問題があります。もし，調べるマス目の座標が（0，0）だと，その右上のマス目の座標は（－1，－1）になってしまいます。

最初に決めたようにフィールドの端と端はつながっているようにしたいので，たとえばフィールドが10×8の大きさを持っている場合には，（0，0）の右上は（9，8）にならなければいけないわけです。

**第8図**を見てください。①の周りはaからhになるわけですね。

|  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | ① | e |  |  |  |  |  |  |  | d |
| 1 | g | h |  |  |  |  |  |  |  | f |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 | b | c |  |  |  |  |  |  |  | a |

第8図

ここでは，数値を0から最大値の範囲でループさせるいい方法があるのでそれを使います。その方法をC言語で書くと

```
(x+n+max)%max
```

となります。「x」が現在の値，「n」が増分，「max」が範囲の幅（最大値＋1）です。値が増えることしかないとわかっているなら「(x+n)%max」でもOKです。

これをさっきの周りを調べる処理に追加すると

```
sel=0;
  for(k=0;k<9;k++)
     if(k!=4 && map[turn][(i+(k/3-1)+my)%my][(j+(k%3-1)+mx)%mx]=='O')
       sel+=1;
```

と，こんな感じになります。

次にすることは，今調べた周りの駒の個数によって別ページのほうに駒を配置する（実際には文字を書き込む）ということですね。

これは単純に，「1-turn」ページの対応する場所に文字を，周りの駒が2個なら，自分のマス目の状態，3個なら「O」，それ以外なら「.」を書き込めばいいわけです。

## ターン交代＆終了処理

これでメイン処理はおしまいです。変数「turn」に「1-turn」を入れることによって，ページを入れ替えます。

最後にキーの入力待ちをします。ここで一時停止しないと，どんどん先に進んじゃうからね。そして，このとき一緒にプログラムを終わらせる判定をします。

キーの入力待ちには「getchar」関数を使います。そして，この「getchar」関数で入力された文字が「E」「e」「Q」「q」のいずれかならば，プログラムを終了させます。

判定には「strchr」関数を使います。この関数は

**strchr(検索対象文字列,検索文字)**

という書式で，検索対象文字列に検索文字が含まれていれば，出現位置の文字へのポインタを返し，含まれていなければ「NULL」を返します。この場合は「EeQq」という文字列の中に今，入力された文字が含まれていれば（戻り値が「NULL」でなければ）プログラムを終了させるわけですね。

## 終わりに

さて，これでとりあえず動くライフゲームのプログラムができました。次回はこれをもっと使いやすいものにしようと思います。それとライフゲームには，いろいろな配置のパターンがあるので，それもいくつか紹介したいと思います。

それじゃまた来月！

**Win&Mac環境で“超ッパヤ・アクション・ゲーム”がマウス一つで作れる!**

**Klik&Play** クリック アンド プレイ
**Click&Create** クリック アンド クリエイト

# クリック・ゲーム作成術

TEXT & GAME MAKING●山崎 寛

## Play2 ガン・シューティングを実現するテクニック

**高速アクション・ゲームが，マウス操作だけで簡単に作れる『Klik&Play』と『Click&Create』。そのテクニックを紹介するこの連載，今月は“ガン・シューティング”といわれる，銃を撃ちまくるゲームを作ってみたいと思います。**


**山崎 寛** (Hiroshi Yamazaki)
*Profile*

神奈川県生まれ。8ビット最強のゲームBASICである，M5の『BASIC-G』にてプログラミングをはじめる。最近，RGB21ピン端子付きの14インチ・ディスプレイTVを購入。MSX用のケーブルを自作し，横80文字表示が鮮明に映ったことに感動！ おまけとして，RGB21ピン信号の中に音声信号が含まれていることを，今さらながら知ったのであった。


**問い合わせ先**

Klik&Play●価格8,800円
Click&Create●価格17,800円
富士通コンテンツサポートセンター
〒144 東京都大田区新蒲田1-17-25
☎03-5462-9853
(土日・祝祭日をのぞく10:00〜18:00)
ホームページ
http://www2.infoweb.or.jp/klik/

**動作環境**

**●Klik&Play●**
**Windows3.1の場合**
486-33MHz以上，メモリ8Mバイト以上，640×480ドット256色以上
**Windows95の場合**
486DX2-66MHz以上，メモリ16Mバイト以上，800×600ドット256色以上
**Macintoshの場合**
68LC040以上，漢字Talk7.1.2以上，空きメモリ6Mバイト以上，640×480ドット256色以上
**●Click&Create●**
**Windows95のみで動作**
486DX2-66MHz以上，メモリ16Mバイト以上，800×600ドット256色以上
※すべてCD-ROMドライブが必要，Windows環境はサウンド・ボードも必要

### これくらいなら作れそう？『ガンバレット』

Klik&PlayやClick&Createは，“簡単に”“いろいろな”ゲームが作れます。とはいっても，どんなゲームでも作れるわけではありません。

それは，システム上しかたのない“制限”があるためで，たとえばKlik&Playでは，スクロールなど画面全体が動くようなゲームは作りにくくなっています。

このような制限をよく考えたうえで，作りやすそうな題材を選ぶことも，ゲームを作るためには大事なことだと思います。もちろん，逆に限られた制限の中で精一杯可能性を追求することも楽しいし，重要ではありますが。

さて，そんな中で，ちょっとKlik&Play向き(?)と思われるゲームの題材を見つけました。ナムコの『ガンバレット』というゲームを知っていますか？

これは，もともとアーケード・ゲームとして発表されたものですが，今年の夏にプレイステーションに移植されて発売されました。

このガンバレットの内容は，“ガン・シューティングのタントアール”(?)というような感じの，銃を使ったミニゲームの集合体となっています。一つ一つのゲームは単純ではあるものの，熱くなれる楽しいものです。

このミニゲームは，内容によっては固定画面で，それほど高度な画像処理を行なっていないゲームもあります。これなら，Klik&Playでも似たようなものが作れるのではないか，と思ったわけです。

ということで，今回のテーマはガン・シューティングということにしましょう。

### ガン・コントローラーはムリ？

ガン・シューティングのツボは，銃の形をしたコントローラを使って，撃ちまくることです。しかし，そのようなコントローラはパソコンにはありませんし，あったとしてもKlik&Playが対応していなければ意味がありません。

ここはやはり，マウスを代用に使うのがいいでしょう。市販ソフトを見ても，『ポリスノーツ』の射撃シーンなど，マウスで遊ぶゲームはあります。

つまり，「画面に登場するターゲットに素早くマウス・カーソルを合わせ，クリックして撃つ」という操作になるわけです。この動作の場合，ガン・コントローラよりマウスを使ったほうが，比較的容易に目的の場所をねらいやすくなるでしょう。

マウスを使うと，ゲームの内容によっては面白味が半減するようなことがあるかもしれませんが，だいたいはマウスでも遊べるゲームになると思います。

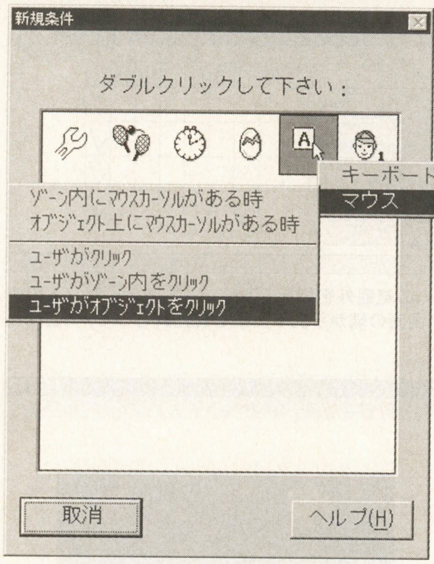
この「キャラクターにマウス・カーソルを合わせてクリックする」という動作は，Klik&Playではイベントとして簡単に検出することができます（第1図）。

### クリックした位置で点数をつける

マウスを使ってマトをクリックすることは，簡単に判断できます。しかし，これだけではマトのどこをクリックしても，ちがいがありません。

どうせなら，

**● マトの中心に近いところをクリックすれば高い点数**

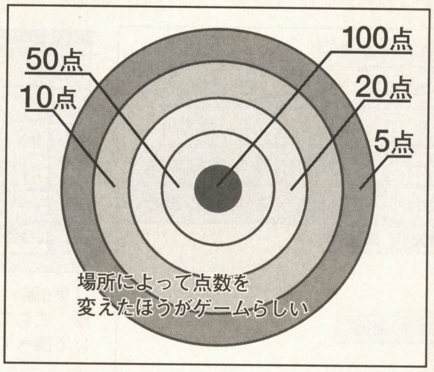



《第1図》イベントエディタで，マトのキャラクターをクリックしたときを条件とするイベントを設定する

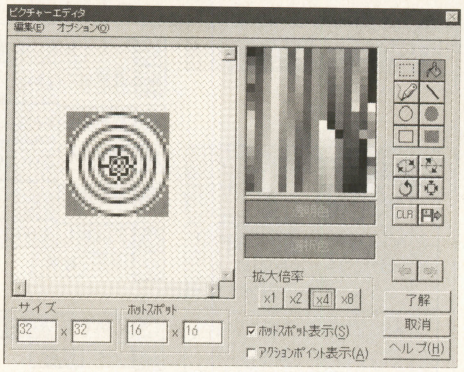
**●イベント設定の方法**

この図は，左にイベントの条件，真ん中にその条件に対するアクションを起こすキャラクター，右にアクションを示しています。

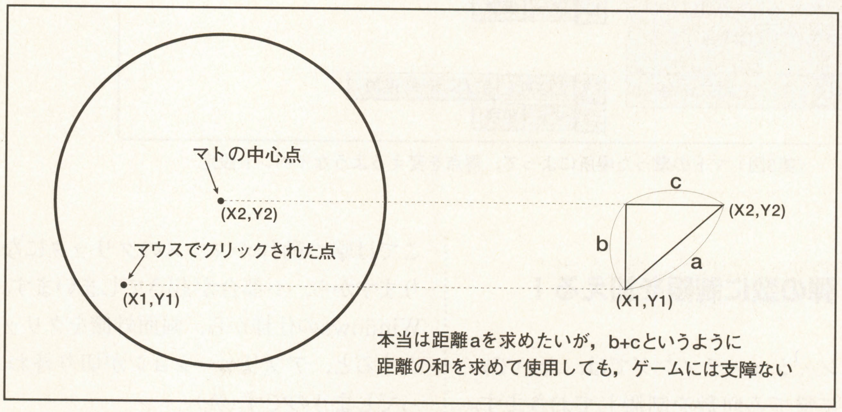
これらイベントを設定するには，イベントエディタを使い，左と同じ条件を設定し，その条件と真ん中のキャラクターとの交点に右のアクションを設定します。




《第2図》撃った場所によって，得点を変化させるには？




《第3図》ホットスポットを，マトの中心に合わせる




《第4図》厳密な距離を求める必要はない？

**●マトの端をクリックしたら低い点数**というように，変化を持たせたほうがゲームとしてはおもしろくなるでしょう（第2図）。

これは，マトの中心から，クリックした点の距離が求まれば実現できそうです。さっそく，そのテクニックを紹介しましょう。

まず，距離を求める基点として，第3図のようにホットスポットをマトの中心に合わせます。

通常，距離を求めるには，リスト1のようにX，Yのそれぞれの差分を2乗して足した値の平方をとります。しかし，ゲームに使うのならばこんなめんどうな計算をしなくても，X，Yの座標の差分を足した値で十分ではないかと思います（第4図）。

## 絶対値を求めるには？

座標の差分をとるには，X軸，Y軸それぞれに，マトとクリックした点の座標の差をとり，その絶対値の和を求めます。

この計算は，BASIC言語ならリスト2のように記述します。しかしKlik＆Playには，絶対値などという概念がないのです。Klik＆Playの弱点として，このあたりの計算機能がイマイチ弱いような気がしてなりません。Click＆Createでも改善されませんでしたが，三角関数など，ひととおりの関数機能などはほしくなります。

ちょっと話がそれましたが，先ほどの計算をKlik＆Playで実現するためには，第5図のように地道にイベントの設定を重ねて実現することになります。

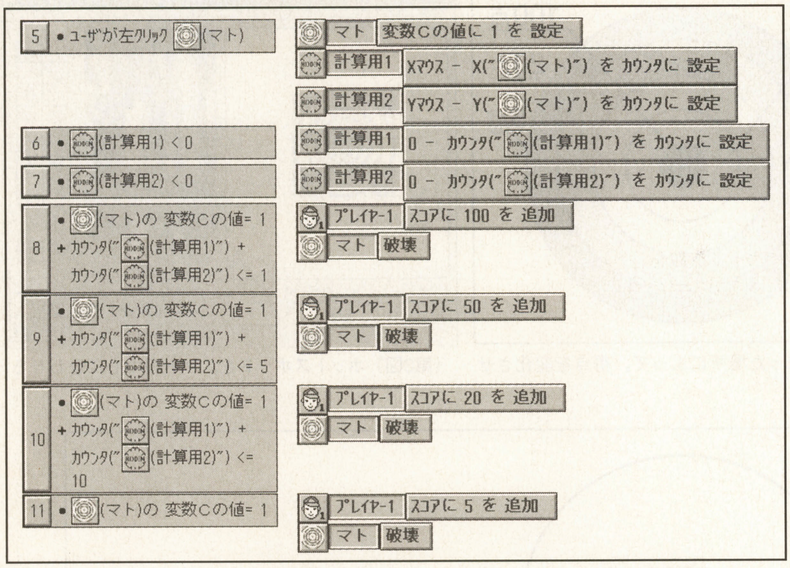
実際にスコアに値を加える場合，第5図の例のように「距離が○以下なら～」という処理を，何度か繰り返して点数を変えていきます。また，他にも距離の値から直接加算する点数を計算で求めてもいいでしょう。

《リスト1》BASIC言語で2点間の距離を求めるプログラム・リスト

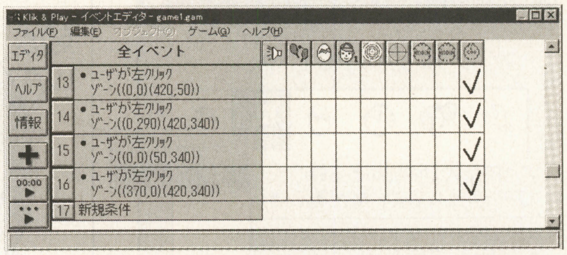
```
10 '2点間の距離を求める
20 X1=19                                  '一つ目の点のX座標
30 Y1=97                                  '一つ目の点のY座標
40 X2=11                                  '二つ目の点のX座標
50 Y2=8                                   '二つ目の点のY座標
60 KYORI=SQRT((X1-X2)^2+(Y1-Y2)^2)  '距離を求める式
70 PRINT KYORI                           '計算した距離を表示
80 END                                      'プログラム終了
```

《リスト2》BASIC言語で2点間の距離のだいたいの大きさを求めるプログラム・リスト

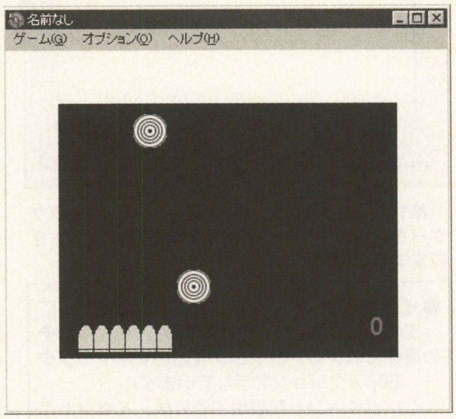
```
10 '2点間の距離のだいたいの大きさを求める
20 X1=19                              '一つ目の点のX座標
30 Y1=97                              '一つ目の点のY座標
40 X2=11                              '二つ目の点のX座標
50 Y2=8                               '二つ目の点のY座標
60 KYORI=ABS(X1-X2)+ABS(Y1-Y2)  '距離を求める式
70 PRINT KYORI                       '計算した距離を表示
80 END                                  'プログラム終了
```




《第5図》マトの撃った場所によって，得点を変えるようなイベント設定




《第6図》ゲームの範囲外を撃って，リロードするイベントの処理。ここでは，画面の端から50ドットを範囲外として，4回にわけて調べている




《第7図》サンプル・ゲームの画面。左下に残弾が，右下にスコアが表示されている。でてくるマトをクリックして破壊するのだ

## 弾の数に制限を加える！

ガン・シューティングでは，たいてい一度に撃てる回数を制限しておきます。制限数だけ撃ってしまった場合には，“リロード”という操作を行なわない限り，つぎが撃てないというわけです。

このような処理は非常に簡単で，カウンタを使って残弾の管理をします。カウンタの表示形式をナンバーにして，数字のかわりにうまく絵を描いてやれば表示もそれっぽくすることが可能です。

よく「リロードは画面外を撃つ」という操作のゲームがありますね。しかし，ここでは撃つ動作がマウスのクリックになりますから，不都合が起きてしまいます。Windowsの仕様から，画面外側をクリックすると，アプリケーションが切り替わってしまうのです(笑)。

ですから，ウィンドウをゲーム画面より多少大きめに作っておくなどの方法を取る必要があります。あとは，クリックした場所を調べて，これがゲームの範囲外だったら残弾を補充するようにすればいいわけです(**第6図**)。

## まとめ

今回は，比較的作りやすいガン・シューティングを取りあげてみましたが，いかがでしたでしょうか？　**第7図**が，その完成画面になります。

このようなマウスを操作の主体とするゲームは，WindowsやMacintoshといったプラットフォームでは，わりあい受け入れやすいような気もしますね。

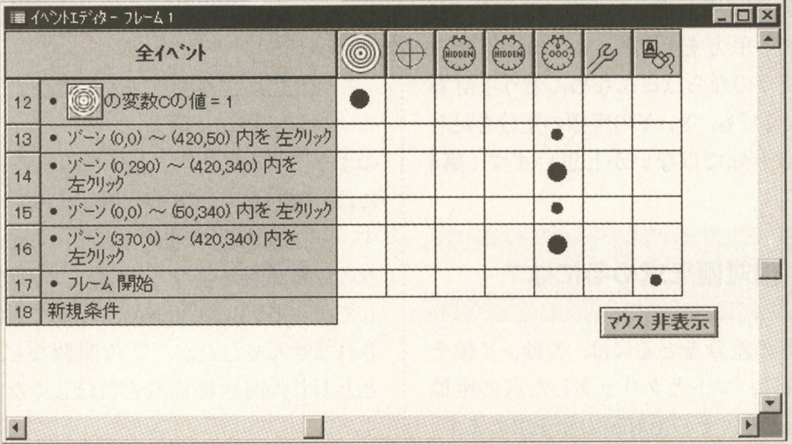
あなたも，こんな銃ものゲームを作ってみませんか？

## about Click & Create
（アバウト クリック アンド クリエイト）

今回紹介したゲームは，『Klik & Play』『Click & Create』両方で作ることが可能です。

Click & Createでは，スクロールするゲームなどを作れる他に，「マウス・カーソルを消すことができる」という機能も持っています。

この機能を利用して，さらにマウス・カーソルの位置に任意のキャラクター(照準など)を表示すれば，カーソルの形を自分の好きなように変えることができます(**第8図**)。

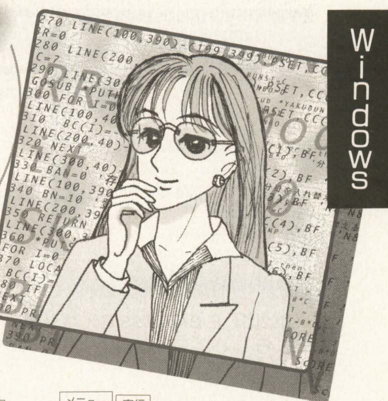



《第8図》Click & Createならば，マウス・カーソルの表示・非表示を簡単に制御できる

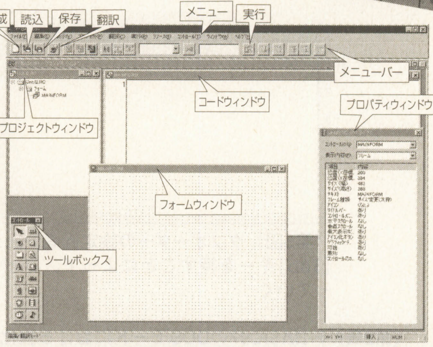
DOS-BASICからの移行実績No.1のWindowsプログラミング・ツール

Windows

# リニューアル F-BASIC97（エフ・ベーシック） プログラム教習所



TEXT & PROGRAMMING●かんのゆうき




## 第1段階　新バージョンF-BASIC97の詳細を探る！

バージョン・アップした『F-BASIC97』に合わせて，このコーナーも新しく生まれ変わりました。『F-BASIC97プログラム教習所』を，よろしくお願いします。お相手は，同じく“かんのゆうき”です。

今回は，10月31日に発売されたばかりのF-BASIC97をくわしく紹介していきます。

**●F-BASIC97●**
価格35,000円
《対応環境》
日本語Windows95／NT
（3.1対応版も付属）
486DX以上
メモリ16Mバイト以上
ハードディスク空き容量30Mバイト以上
《問い合わせ先》
富士通ミドルウェア株式会社
☎045-471-0282
FAX045-475-1958
（土日祝のぞく9:00〜12:00，13:00〜17:00）
http://www.infoweb.ne.jp/fmw/

### どんなところがパワーアップした？

それでは，さっそく新バージョンのF-BASIC97を紹介していきたいと思います（写真1）。これまでのF-BASICシリーズは，DOS-BASICとの互換性が高いということが最大の特徴でした。

F-BASIC97は，もちろんその特徴を引き継いでいます。さらに，前バージョンである『F-BASIC for Windows95（以降F-BASIC95と略）』にくらべて，つぎの点がパワーアップしています。

①Windows NTに対応
②DOSからWindowsへの移行がよりスムーズになった
③入門者へのフォローの充実

《写真1》これがF-BASIC97のパッケージだ！

価格は，F-BASIC95と同じく35,000円。これから購入しようとしている人は，迷わずF-BASIC97を選ぶようにしましょう。

また，F-BASIC for Windowsユーザーには，バージョン・アップ・サービスが用意されています。詳細は，第1表のとおり。手続き方法などについては，『ソフトウェアセンター』に問い合わせてみてください。

また，パッケージに『無償バージョン・アップ・シール』が貼ってあるF-BASIC95は，無料でF-BASIC97にすることができます。

それではつぎに，パワーアップした機能を一つずつ見ていくことにしましょう。

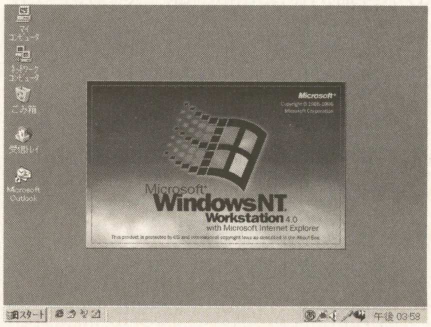
### Windows NTに対応！

F-BASIC95は，対応OS（基本ソフト）がWindows95のみでした。しかしF-BASIC97は，Windows95に加えて，Windows NTにも対応しています（第1図）。もちろん，32ビット・アプリケーションを作成することができます。

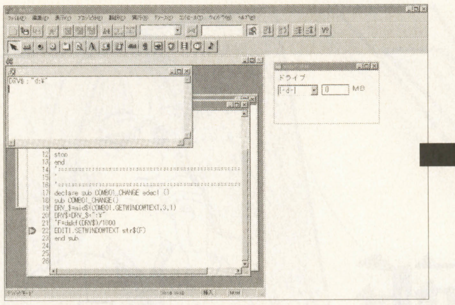
さらに，F-BASIC97では現在主流になりつつある規格の，COFF（コモン）(Common Object File Format（オブジェクトファイル フォーマット）)が採用されています。これを使うことにより，F-BASIC97で作成したライブラリなどを他の言語から呼びだしたり，逆にF-BASIC97から

《第1表》F-BASIC97へのバージョン・アップ詳細

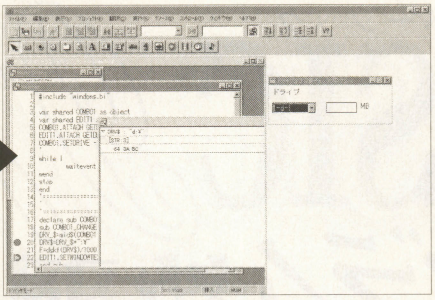
| | |
|---|---|
| 取り扱い期間 | '97年11月上旬〜'98年2月下旬 |
| 価格 | F-BASIC for Windows（V3.1L10）／F-BASIC95（V4.1L10） → F-BASIC97（V5.0 L10）<br>ともに12,600円（税込） |
| 取り扱い窓口 | 『ソフトウェアセンター』☎0423-78-3695 |



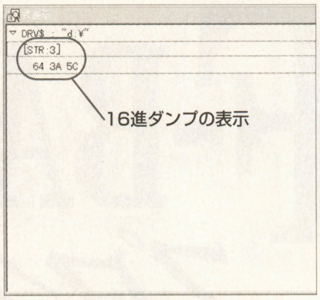

《第1図》ベーマガ読者にはあまりなじみがないかもしれないけど（学校にはあるかな？），このWindows NTでもF-BASIC97は動作する！



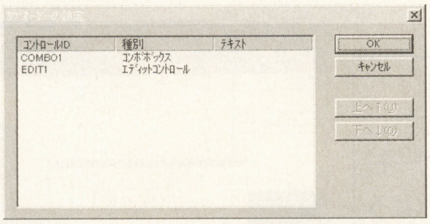
《第2図》F-BASIC95でデバッグ・モードにしたところ



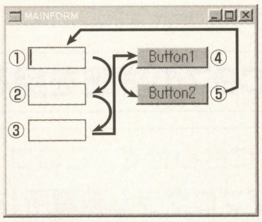
《第3図》こちらはF-BASIC97のデバッグ・モード。変数の16進ダンプ表示など新しい機能がある



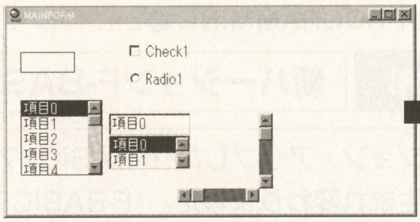

《第4図》変数の16進数表示を行なっているところ。これで，高機能なアプリケーションの開発にも対応できる



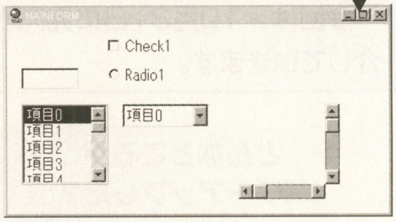

《第5図》タブオーダーの設定画面。上から順番に[Tab]キーを押すことによって，フォーカスが移っていく




《第6図》[Tab]キーを押すことによって，①～⑤のようにフォーカスが移動していく




《第7図》F-BASIC95のコントロール表示




《第8図》これがF-BASIC97のコントロール表示だ。3D化されていることがわかる

《第2表》F-BASIC97のDOSモードにおける強化点

| 命令 | 強化ポイント |
|---|---|
| LPRINT | プリンタにDOS印刷機能がなくともLPRINT命令が使えるようになった |
| RS-232C | タイムアウト機能，バッファ・サイズの変更など |

《第3表》F-BASIC97のパッケージ内容

| |
|---|
| CD-ROM×1枚 |
| F-BASIC97入門書 |
| F-BASIC97使用手引き書 |
| F-BASIC97文法書 |
| F-BASIC for Windows V3.1使用手引き書 |

別のライブラリを使うことも可能になりました。

さらに，コンパイル速度や実行速度も，生成コードの見直しにより速くなっているようです。F-BASIC95の“コンパイル速度が遅い”という欠点も，これで解消されたのです。

また，プログラム修正に欠かせない“デバッガ・ツール”の充実も見逃せません。

これまでは，F-BASIC独自のデバッガであったのに対し（**第2図**），F-BASIC97では他のWindows 95／NTのアプリケーション開発ツールとの操作性が，ほぼ共通化されました（**第3図**）。

デバッグ時には，リストに直接ブレーク・ポイントを設定できたり，変数ウォッチでは16進ダンプの表示ができるようになっています（**第4図**）。

これらの機能により，DOS-BASICからの移行はもちろん，『Visual Basic（ビジュアル ベーシック）』からの乗り換えもさらにスムーズになったといえるでしょう。

## DOS-BASICからの移行率No.1！

F-BASIC97では，DOS-BASICとの互換性について，前バージョン以上の機能が追加されています。

まず，今までできなかった“タブオーダー機能”の設定が行なえるようになりました（**第5図**）。タブオーダーは，フォーム上に配置したコントロールに対して，[Tab]キーを押すことでフォーカスを移動させる機能のことです。

たとえば**第6図**のように，各項目を入力するアプリケーションがあったとします。最初は，①のエディットコントロールにフォーカスが合っていて，この場所に文字などを入力できます。つぎに[Tab]キーを押すと，フォーカスが②のエディットコントロールに移ります。

これは，Windowsアプリケーションでは標準に行なわれる仕様です。いちいちマウスでフォーカスを変えるのではなく，[Tab]キーを使って，キーボードから手を離すことなく入力できるわけです。

これらの機能の他にも，DOSモードでは**第2表**のようにLPRINT命令やRS-232C（通信機能）が強化されています。

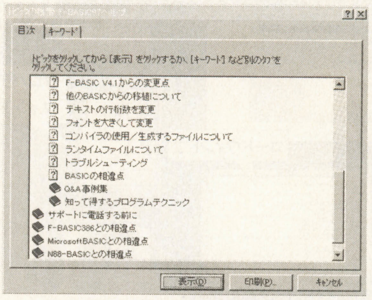
## Windowsモードも強化された！

つぎに，Windowsモードでは，コントロールの3D（立体）化が注目できます。

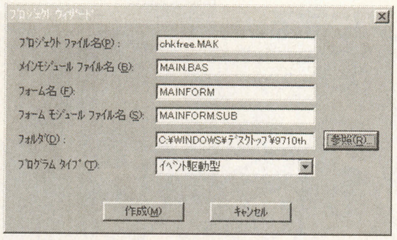
ここで，**第7図**，**第8図**を見てください。**第7図**は，前バージョンであるF-BASIC95でのコントロールウィンドウです。そして**第8図**が，F-BASIC97のコントロールウィンドウです。

F-BASIC95のコントロールは線のみの表示で，最近のWindowsアプリケーションにくらべるとデザイン的にさびしく感じます。これに対してF-BASIC97のコントロールは，今風のWindowsアプリケーションによく見られる，3Dの表示になっています。

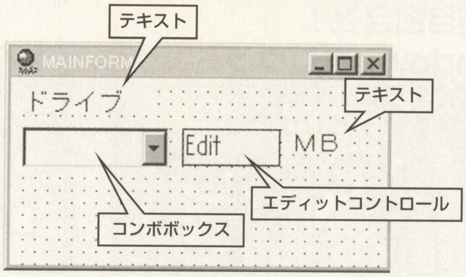
これなら，見栄えのいいデザインのアプリケーションが作れそうですね。



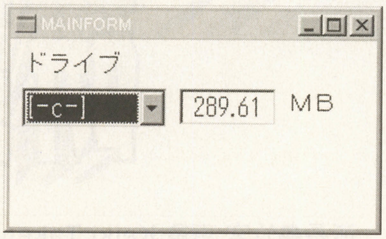

《第9図》このように，ヘルプ・ファイルの内容が充実しているぞ！




《第10図》ウィザードでの設定画面。フォルダの設定は，各自のドライブ構成に合わせてほしい。また，ファイル名は変更してもかまわないぞ




《第11図》フォーム上のコントロールの配置図




《第12図》『ドライブ空き容量チェック・プログラム』の実行画面。このプログラムでは，F-BASIC97で新しく追加されたドライブの空き容量を調べる命令が使われている

## 入門者のための マニュアルが付属

F-BASIC97のパッケージの内容は，**第3表**のとおり。

この中でも目を引くのが，入門書の存在です。この入門書を使えば，F-BASIC97の基礎的な学習からWindowsプログラムへの移行まで，サンプルを交えながら学習ができるようになっています。

また，ヘルプ・ファイルの内容も強化されており，「知って得するプログラムテクニック」「Q＆A集」など，非常に役に立つ内容も載っています(**第9図**)。

## F-BASIC97でプログラムを作ってみる！

それでは最後に，F-BASIC97を使ってプログラムを作ってみましょう。

このプログラムは，指定されたドライブの空き容量を調べるものです。以下に，F-BASIC97での操作を紹介しますので，プログラミングの雰囲気を感じとってください。

F-BASIC97を起動したら，まずはメニューから[プロジェクト]-[ウィザード]を選択します。すると，**第10図**の画面が表示されるので，このように設定してください(フォルダの部分はそれぞれの環境に合わせる)。

つぎに，フォームの作成を行ないます。これは，**第11図**のようになります。

それぞれのプロパティは，**第4表**のように設定してください。これ以外のプロパティについては，デフォルト(初期値)のままでOKです。

最後に，編集ウィンドウに**リスト1**を入力します。これで，プログラムの作成は完了です。[翻訳]ボタンを押して，コンパイル（プログラムをコンピュータが理解できるコードにすること）してください。

[実行]ボタンを押すと，**第12図**のような画面でプログラムが起動します。このプログラムでは，ドライブ名を指定することによって，そのドライブにどのくらいの空き容量があるのかをMB(メガバイト）単位で表示します。

## まとめ

F-BASIC97は，表示や命令など，さまざまな点で機能強化&改良されています。今回は，簡単なWindowsアプリケーションを作成しましたが，来月からは学習しやすいDOSモードでみなさんと一緒にプログラミングの基礎を学習していきます。

それでは，また来月お会いしましょう！

《第4表》各コントロールのプロパティ一覧

| |
|---|
| **コントロールID：MAINFORM** |
| フレーム |
| サイズ(幅)：250 |
| サイズ(高さ)：150 |
| コントロールの3D表示：あり |
| **コントロールID：COMBO1** |
| スタイル |
| 種類：ドロップダウンリスト |
| ソート：あり |
| **コントロールID：TEXT1** |
| スタイル |
| テキスト：ドライブ |
| **コントロールID：TEXT2** |
| スタイル |
| テキスト：MB |

《リスト1》『ドライブ空き容量チェック・プログラム』のリスト

```
#include "windows.bi"

var shared COMBO1 as object
var shared EDIT1 as object
COMBO1.ATTACH GETDLGITEM("combo1")
EDIT1.ATTACH GETDLGITEM("edit1")
COMBO1.SETDRIVE -1
'
while 1
    waitevent
wend
stop
end
'==============================================================
'                                                             =
'==============================================================
declare sub COMBO1_CHANGE edecl ()
sub COMBO1_CHANGE()
DRV_$=mid$(COMBO1.GETWINDOWTEXT,3,1)
DRV$=DRV_$+":\"
F=dskf(DRV$)/1024
EDIT1.SETWINDOWTEXT str$(F)
end sub
```

**F-BASIC97プログラミングのすべて 近日発売予定！**

価格未定

まったくの初心者から，DOS-BASICプログラマーに送る，Windowsプログラミングをはじめたい人に最適の一冊です。CD-ROMには，サンプル・プログラムなどを豊富に収録する予定。

詳細が見えしだい，このコーナーでお知らせします。お楽しみに！

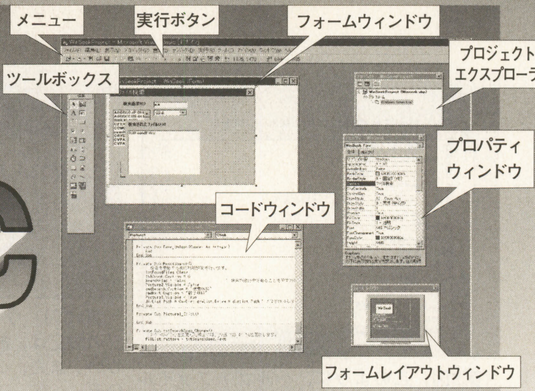
問い合わせ先

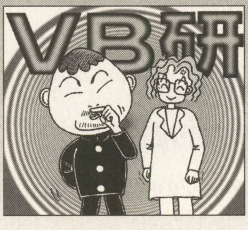
電波新聞社☎03-3445-6111(販売部あて)

**応用自由自在！**
**Windowsプログラミング環境をモノにする！**

# Visual Basic（ビジュアル ベーシック）研究所

**愛称：VB研**




（右）VB研・所長であらせまする竹宮恵亀（新潟県生まれ，18歳で上京，某工業大学卒）。10月末に韓国へ行き，ワールドカップ日韓戦で劇的な勝利を目撃するが韓国サポーターに踏みつぶされそうになる。というのはウソで，この原稿を書いているときはまだ1勝3分1敗。がんばれ日本～。

（左）結局またいるのね，という結論の助手4号。最近引っ越しをするが，作業中に預かってもらっていた猫が逃走。走っていった方向には，同じ町内に住む元助手の石川直人の家がある。「見かけたら捕まえておいてね，おぎょっおぎょっ」だそうです。業務連絡終わり。

所長●竹宮 恵亀 Keiki Takemiya　Illustration●Jun Ishiguro

## 第5部　第3回
## “関数＝プロシージャ”の概念を理解しよう！

基礎編で新読者の心を“グッ”とつかんだのか，アンケート結果も大好評でございます。これもみなさんのおかげ。ありがとうございます～。
今月は，近年のプログラミングにおける基礎といえる“関数”を紹介しますね。ここでつまずかないように，がんばろ～。

**Microsoft**
**Visual Basic**
**Programming System for Windows**
**Ver.5.0（日本語版）**

◎価格◎
ラーニング版23,800円
（アカデミック・パッケージ10,900円）
プロフェッショナル版77,800円
（アカデミック・パッケージ35,100円）
◎対応機種◎
Windows95／NTが動作するマシン
◎問い合わせ先◎
マイクロソフト株式会社
〒151東京都渋谷区笹塚1-50-1笹塚NAビル
☎03-5454-2300
http://www.microsoft.com/jp/

### 甘くせつない“関数”のイメージ

**所長**　さて，先月の“変数”と“制御”に引き続き，今月は“関数”ね。みなさんは関数というと，どんなイメージを思い浮かべるかな？

**助手**　関数ねぇ。数学だねぇ。チューボーのときから習うんだよな。何か，メガネかけた神経質そう～なヤツが得意なんだよな，数学って。やせた所長みたいなヤツ。

**所長**　えへん。得意だった。えへんえへん。

**助手**　そんなヤツは，メガネを取ってやるといいんだよね！（メガネを奪う助手であった）

**所長**　あぁ，ボヤケてよく見えない～。返せよぉ，ボクのメガネ～。

**助手**　すかさずそこに足をかけて転ばす！

**所長**　鼻血ぶ～。イ，イジメは，いけないんだぞぉ。せんせいに，いいつけてやる～。

**助手**　そんなことしたら，どうなるかわかってるんだろうなぁ。わかったら，さっさと焼きそばパン買ってこい！

**所長**　は，はい～。

**助手**　という，心温まるイメージがあるわけやね，関数には。

**所長**　どこがじゃ！

### 関数をVBではプロシージャといってみた

**所長**　え～，一般的にみなさんは，
$f(x)=2x+10$
といった関数式を思い浮かべるよね。

**助手**　ちぇっ，話がもどっちまった。もっと曲げたかったのに。

**所長**　プログラミング上で関数は，「プログラム実行時に一つの単位として処理されるコードの集まり」という概念で扱われる。これは，

●C言語　　　　…関数
●Visual Basic…プロシージャ
●N88-BASIC　…サブ・ルーチン

などと呼ばれているが，ほぼ同じ意味の言葉と思っていい。

### いいにくいけどプロシージャ

**所長**　それじゃ，VBでプロシージャを使った例を見てみよう。つぎのリストは，“myPrint”というプロシージャを定義するコードだ。このプロシージャを実行すると「VB研にようこそ」という文字が表示されるぞ。

```
sub myPrint()
  print "VB研にようこそ"
end sub
```

**助手**　最初の1行で，myPrintというプロシージャであることを宣言して，最後の1行がプロシージャの終了を意味するのね。実際の処理は，真ん中の1行なわけだ。簡単かんたん。

**所長**　よくおわかりで。そして，このプロシージャを呼びだすには，プログラム中に

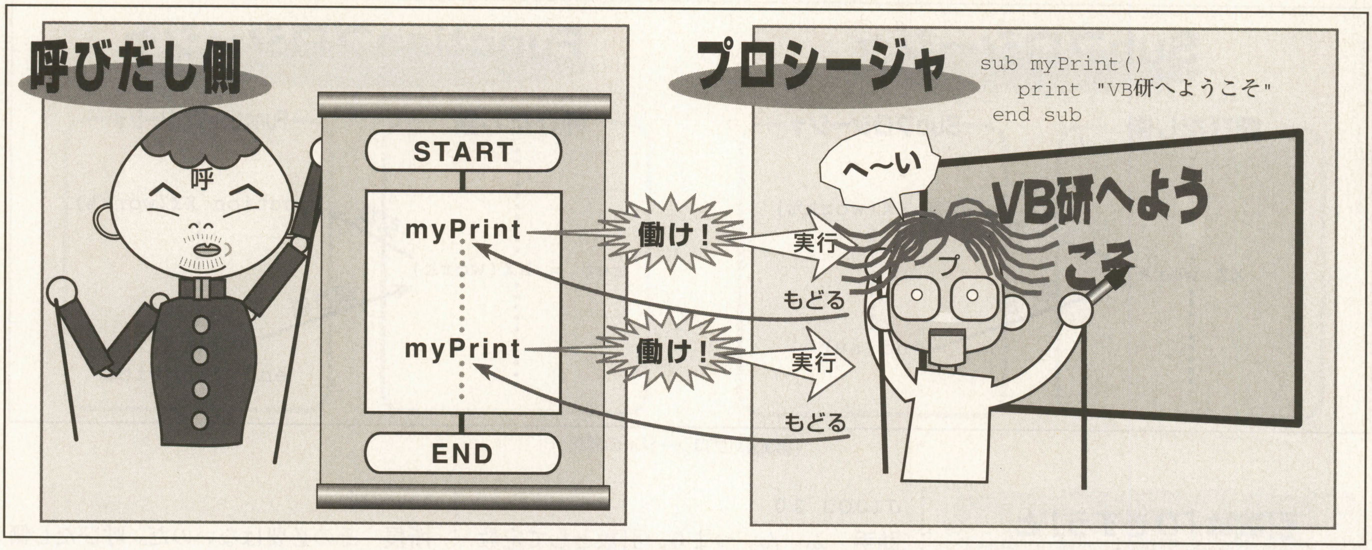
```
myPrint
```

と記述するだけでよい。

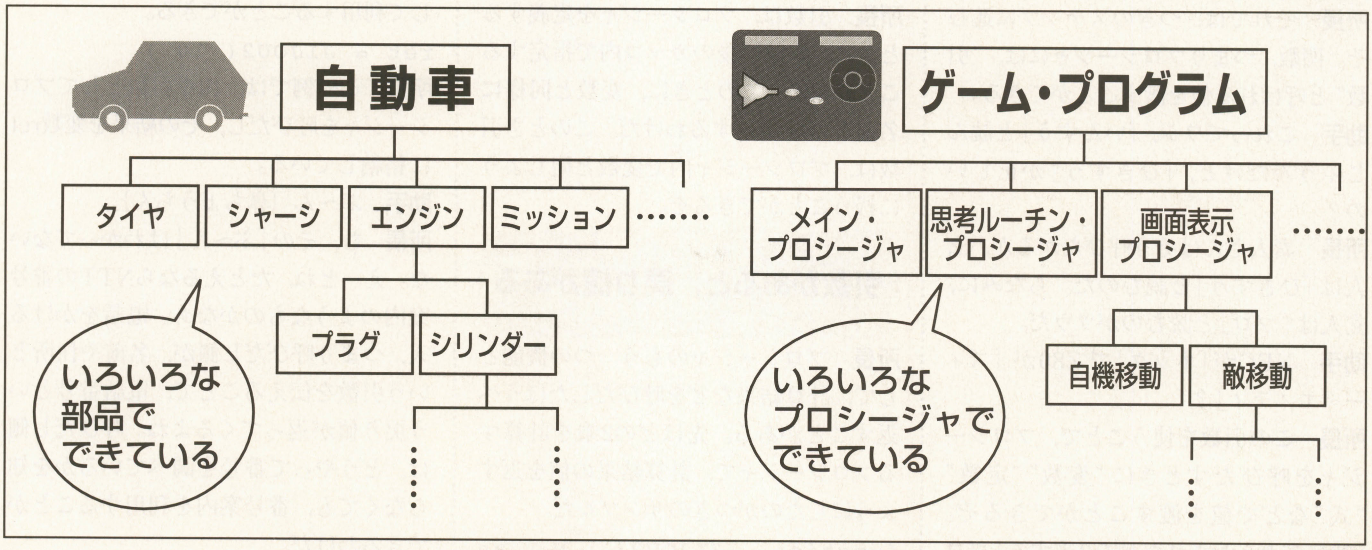
**助手**　カッコは付けなくていいのね。

**所長**　付けちゃダメよ。そのプロシージャがどんなに複雑な処理でも，名前を呼ぶだけで実行してしまう，これがプロシージャの便利なトコロ（**第1図**）。

**助手**　あとはアレか，プログラムが見やすくなるということか。これは，サブ・




《第1図》これがプロシージャの概念だ！




《第2図》プログラムと自動車をくらべてみると？

ルーチンでもそうだしね。

**所長**　実際，VBのプログラムは，すべてプロシージャから構成されているのだ。プロシージャからプロシージャが呼ばれ，またそこからプロシージャが呼ばれ…，ということを繰り返し，プログラムの処理が実行されていくわけね。

## 自動車のしくみを解説してみると？

**所長**　ここで問題を一つ。なぜプログラム言語では，プロシージャを使うのでしょう～か。原理的には，すべての計算処理は，変数への代入，数値演算，制御文だけで記述できるといわれているよね。

**助手**　何か，ヘンな質問～。場末のバーで，故・石原裕次郎に「愛と愛情はどこがちがうか，キミにはわかるかい…」と聞かれた気分になっちゃったワ。

**所長**　なんだそりゃ。それでは，なぜプロシージャを使うかをお答えしましょ～。それは，人間は複雑な物を作成するときに，複雑なままではそのものについて考えることができないからです～。

**助手**　ぜんぜんわからんぞ，その答。

**所長**　たとえば自動車は，エンジン，トランス・ミッション，シャーシ，タイヤなど，さまざまな部品で構成されているよね。自動車の仕組みを理解するには，全体を一度に理解するよりも，機能や構造単位にわけられたもののほうが，わかりやすいよね（第2図）。

**助手**　もっと構造を細かくわけると，シリンダーやプラグがでてくるわけだ。

**所長**　そう，それに対応するのが，実際のプログラム・コードになる。そのコードの内容がわからなくても，どういう動作をするか，その概念を定義し名前を付けることにより，誰でも使えることになるわけだ。

**助手**　うーん，何となくわかった気がする。

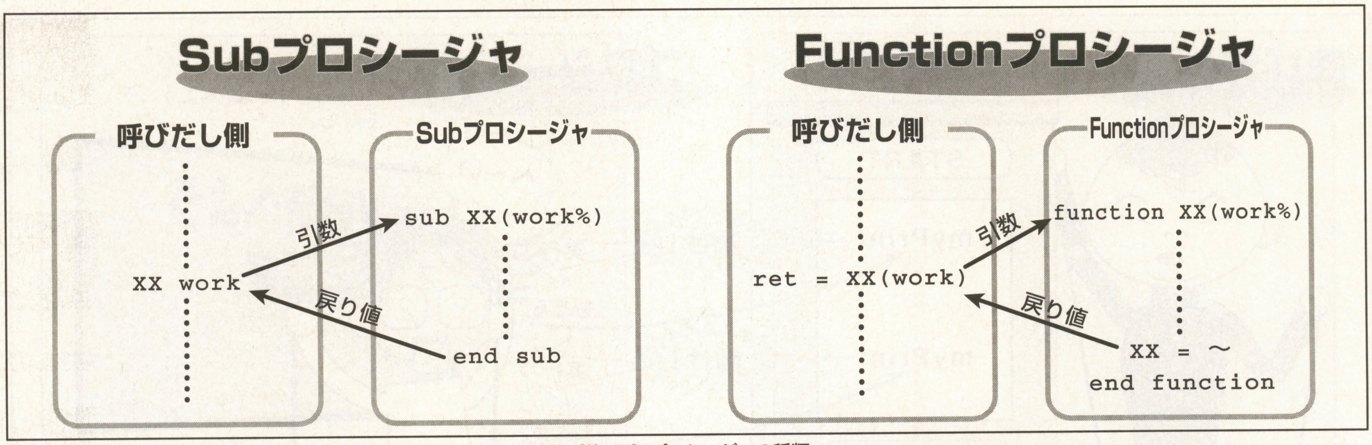
**所長**　まとめると，プロシージャにはつぎのような機能があることになる。

**●抽象化**

ある処理コードを名前を付けて抽象化することで，全体の構造が理解しやすくなります。名前は，大文字と小文字のアルファベットと数字，あとは“_（アンダー・バー）”が使えます。大文字と小文字の区別はありません。

**●部品化**

一度作成した処理コードは，部品のように再利用することができます。




《第3図》プロシージャの種類

## 引数は「ひきすう」と読むのだ！

**所長**　それでは，つぎのステップに進むぞ。関数，つまりプロシージャには，“引数”と呼ばれる値を渡すことができる。

**助手**　これってワシ，「いんすう」と読んじゃうんだけど，「ひきすう」が正しいの？

**所長**　素人さんはそう呼びたがるが，玄人は「ひきすう」と読むのだ。ちなみに，玄人は「プロ」と読むのがツウだ。

**助手**　NECが「ネック」でZ80が「ズィー・エィティ」？

**所長**　この引数を使うことで，プロシージャを呼びだすときに“変数”“定数”“式”などで値を渡すことができるぞ。「呼び先から渡された値を2乗する」プロシージャを，つぎに示そう。

```
sub JIJOU( N as Integer )
  Dim ret
  ret = N * N
end sub
```

**所長**　呼びだし側は，つぎのように記述すればOKだ。

```
JIJOU 10
```

**助手**　ふーん。つまり，引数として定数10をプロシージャに渡しているわけね。

**所長**　引数は，プロシージャを定義するときに，名前の後のカッコ内で指定することになる。このときに，変数と同様に名前と型を記述するわけだ。このとき引数は，プロシージャ内で変数と同じように扱うことができるぞ。

## 引数があると，戻り値がある

**所長**　プロシージャのもう一つの機能として，計算結果などを呼びだしたほうへ返すことがある。先ほどの2乗を計算するプロシージャで，計算結果の値を返すようにしたのがつぎのサンプルだ。

```
function JIJOU2( N as Integer) As Integer
  JIJOU2 = N * N
end function
```

**所長**　このように，プロシージャ名と同じ変数に代入することにより，その値が呼びだし側に返されることになる。

**助手**　このときは，変数は宣言しなくていいの？

**所長**　その必要はないのだ。呼びだし側は，結果を変数に代入したり，式の値として利用することができる。

```
ret = JIJOU2( 10 )
```

**所長**　この例では，10を引数としてプロシージャを呼びだし，その結果を変数retに格納している。

**助手**　ぷ〜ん（鼻ちょうちん）。

**所長**　む，その「ぷ〜ん」はわかってないな。えーとね，たとえるならNTTの番号案内のようなものかなぁ。電話をかける人，つまり呼びだし側が，名前や住所という引数を伝えることで，電話番号という戻り値が返ってくるよね。呼びだし側は，どうやって番号を調べているかを知らなくても，番号案内を利用することができるわけだ。

**助手**　最近，番号案内って，沖縄の人がやっているんだってね〜。ウミンチュ。

**所長**　うぅ，理解していないような気がする…。

## いいプロシージャと悪いプロシージャ

**所長**　かしこい人はわかったと思うけど，プロシージャには“値を返すタイプ”と“値を返さないタイプ”の2種類があるのだ。VBでは，前者を「Sub（サブ）プロシージャ」，後者を「Function（ファンクション）プロシージャ」と読んでいる（第3図）。定義方法と呼びだしかたは，つぎのとおり。

**●Subプロシージャ定義**

```
sub [名前]( [引数名] as [変数タイプ],…)
  ……
end sub
```

《リスト1》SubプロシージャとFunctionプロシージャのちがいを見るプログラム・リスト

```
'subプロシージャの定義
'メッセージ・ダイアログを表示する
sub A( N$ )

  msgbox N

end sub

'functionプロシージャの定義
'階乗を計算する
function B( N as Integer ) as Integer
  dim i%, ret%

  ret = 1

  for i = 1 to N
    ret = ret * i
  next i

  B = ret
end function

'プロシージャを呼びだす
sub work()
  dim ret%

  'subプロシージャの呼びだし
  A "こんにちは，VB研"

  'functionプロシージャの呼びだし
  ret = B( 4 )

end sub
```

●Subプロシージャ呼びだし
 [名前] [引数],…

●Functionプロシージャ定義
```
function [名前]( [引数名] as
[変数タイプ], …) as [戻り値のタイプ]
  ……
 end function
```

●Functionプロシージャ呼びだし
 [名前]( [引数], …)

**助手** 何か，ごしゃごしゃしててよくわからな〜い。

**所長** はいはい，各プロシージャの定義と呼びだしのサンプルを，リスト1にあげておくから見てね。Functionプロシージャを呼びだす場合には，必ずカッコが必要になるから注意してほしい。

## 外にでると通用しないよくある変数

**所長** 先月は“変数”を紹介したが，実はこの変数，プロシージャと密接な関係があるのだ。

**助手** いや〜んエッチな関係，ではないな。

**所長** 変数は，プログラム・コードのどこでも宣言できるが，プロシージャの中と外では，意味が異なってくるのだ。プロシージャの外で宣言した変数は，どのプロシージャでも参照することができる。しかし，プロシージャ内で宣言した変数は，そのプロシージャ内でしか参照することができないのだ。

**助手** つまり，変数の有効範囲がちがうわけね。

**所長** サンプルで見てみよう。

```
Dim A%
sub foo()
 A = 10
end sub
```

**所長** このプロシージャ“foo”は，変数Aに10を代入することができる。ところが，つぎのプロシージャ“bar”は，プロシージャ内の変数Bに10が代入され，最初の変数Bには何も代入されないのだ。

```
Dim B%
sub bar()
 Dim B%
 B = 10
end sub
```

**助手** つまり，プロシージャ内で宣言した変数は，プロシージャ内でのみ有効というわけだ。

**所長** リスト2にサンプル・プログラムをあげておくね。さて，今月はここまで。関数の概念は，理解できたかな？

**助手** はい，理解しました。

**所長** お，素直。ちょっとスペースがあまっていますね。ごほうびに，Newton話をどうぞ。

**助手** いや〜，WORLD PC EXPOっちゅーイベントに行ったんだけど，新製品『MP2k』の発表はありませ〜んでした。やっぱ，Newton Inc.が再びアップルコンピュータに吸収されるとかしないとか，所在がはっきりしないからかなぁ。はっきりせい！ でもね，もうすぐ新製品の『MP2100』がでるという話もあるんすよ。そうなると日本語対応版は，途中飛ばしてMP2100なのかなぁと勝手に推測しちゃったりしてモナム〜ル。

**所長** 以上？

**助手** 以上。近頃物欲を動かすものがないのだ。IBMがVoiceTypeテクノロジーを搭載した『ParmPilot』を内蔵するPHSなんかだしちゃうとおもしろいんだけど。そんなの売ってたら，10万円以上しても買っちゃうのに。音声認識PDA搭載電話。どこかで作ってけろっこデメデメ。

**所長** 以上，でそんなに話すなぁ。

**助手** それじゃ，また来月の物欲情報研究所をお楽しみにね！

**所長** 略して「ぶつじょ〜研」，なんちて。

**助手** ポン拳〜！（ぶたれる所長であった）

《リスト2》変数の有効範囲のちがいを見るプログラム・リスト

```
Dim A%

sub foo()

 A = 10

end sub

sub bar()
 Dim A%

 A = 100

end sub
```

←プロシージャの外で宣言した変数Aの有効範囲（Dim A% 〜 end sub）

←プロシージャの中で宣言した変数Aの有効範囲（sub bar() 〜 end sub）

## Every Month Present

## VB5.0 太っ腹 プレゼント！

マイクロソフト株式会社より，ベーマガ読者に特別プレゼントが提供されました！ 『Visual Basic 5.0ラーニング・エディション』を，毎月3名様にプレゼントいたします。

官製ハガキに，あなたの①住所②氏名③年齢④職業（学年）⑤電話番号⑥使用言語とプログラム歴⑦プログラムの目的（ゲーム作り，授業で，仕事などくわしく）⑧この記事の感想を書いて，下記住所まで送ってください。締め切りは，毎月7日必着です。

■あて先

〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン 編集部
『Visual Basic5.0プレゼント』係

**新技術やワンランク上のWindowsプログラミングをマスターする!**

# Windowsプログラミング完全マスター

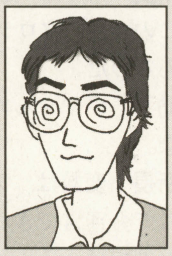
TEXT & PROGRAMMING ● 石川直人

## 第10回　『JBuilder』で見るJava環境の全貌〜後編

サン・マイクロシステムズ(以降Sunと略)が,マイクロソフトをJavaのライセンス違反で訴えてしまいましたね。Javaの互換性に関しての問題があったらしいです。まぁ大企業同士の戦いですから,目に見える部分以外にもいろいろ思惑はあるんでしょうけど…。という,何かと話題のJavaを,今月もテーマにしていきます。

**JBuilder**(ジェイ・ビルダー)
価格
Standard版
価格29,800円(19,500円)
Professional版
価格68,000円(48,000円)
※( )内の価格は,2万本限定のキャンペーン価格。
動作環境
Windows95／NT4.0
問い合わせ先
ボーランド株式会社
☎03-5350-9380
Borland Japan Online
http://www.borland.co.jp/

**石川直人**
(Naoto Ishikawa)
*Profile*



秋田県生まれ。その後,熊本,帯広,岩手,東京など全国をさまよう,さすらいのプログラマーとなる。11月23日に行なわれる麻雀大会「'97年大王戦」で優勝し,「大王様」と呼ばれるのが今の目標である(たぶん)。

### Javaの開発環境を見てみると?

Javaのもっとも基本的なプログラム開発環境は,JavaSoft[*1]が提供するJavaの開発キット『JDK』を利用したものです(第1図)。

しかし,JDKは“もっとも基本的”な開発環境だけなのです。その開発の仕方は,テキスト・エディタでソースコードを入力し,コマンド・ライン・コンパイラで翻訳し,標準出力へのエラー・メッセージを見ながら修正をして,またコンパイルする…といった感じの,非常に原始的な方法となっています(第2図)。

このような開発環境は,それはそれでメリットはあります(高速＝コンパイルが速い,シンプル＝開発環境自体の不具合が起きにくい)。しかし,実際問題としてそのような環境を常用するのは,結構きついものがあります(デバッグがしにくい,コマンド入力がめんどうくさい)。

そこで,開発ツール・ベンダー各社から,Javaの統合開発環境がいくつか発売されています。その例としては,本家ともいえるSunSoft[*1]から発売されている『Java Workshop』やマイクロソフトの『Visual J++』などがあげられるでしょう(第3図)。

ただし,統合開発環境といっても,それらはRADツールではありません。統合された環境下で,ソースコードの記述からコンパイル,デバッグなどを行なうことはできます。しかし,基本的なプログラミングの方法としては,従来どおりの「ソースコードを地道に記述していく」という方法が採用されています。

### JBuilder登場!

そんな状況で登場したのが,今回紹介するボーランドのJava開発ツール『JBuilder』です(第4図)。

これは,ボーランドのWindows用人気RADツール『Delphi』と同様のインターフェースを採用した,いわば“Java版Delphi”とでもいうべきRADツールなのです。発展途上にあるJavaにも,ついに手軽にプログラミングを楽しめるツールが登場しました。

JBuilderは,Windows95／NT4.0で動作します。ただし,メモリを大量に消費するため,最低でも32Mバイト以上,実用上は64Mバイト以上が必要となるでしょう。また,ハードディスク空き容量も100Mバイトほど必要になります。

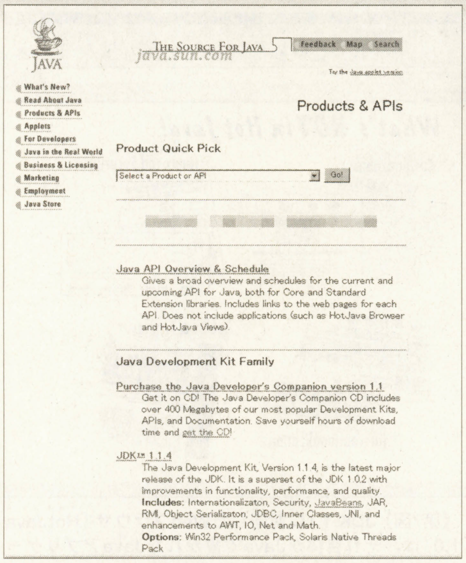
実際に使用してみた感じでは,搭載メモリ容量は,64Mバイトでも最低限といった感じです。本格的に使うならば,メモリは積めるだけ積んだほうがいいでしょう。

ためしに32Mバイトのマシンに導入してみたのですが,何とか動作はするものの,まともに使えるとはとてもいいがたい状況になりました。

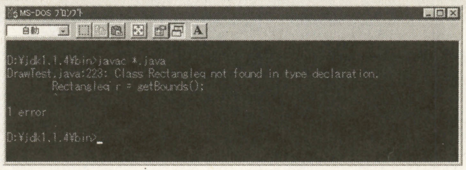
**Technical Column 1**

**JavaSoftとSun Soft**

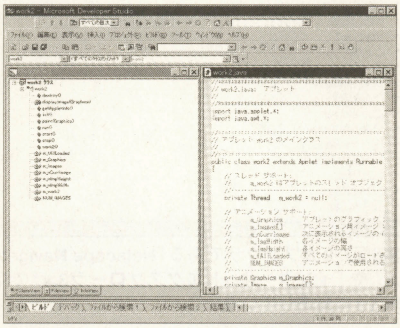
JavaSoftとSunSoftが,Sun社とどういう関係にあるのかはよくわからない。とりあえず,JavaSoftのアドレスは,以下のとおり。
●http://www.javasoft.com

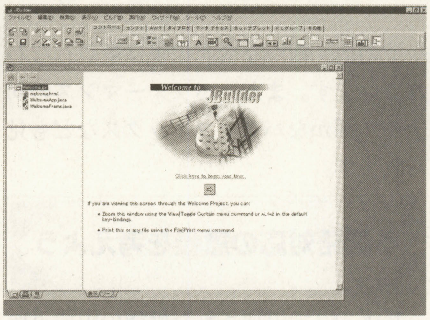


《第1図》JDKの最新版は，Sun社のJavaホームページ（http://java.sun.com/products/index.html）からダウンロードすることができる

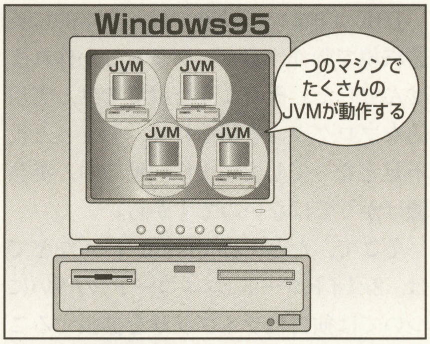


《第2図》JDK付属のコマンド・ライン・コンパイラを使って，翻訳したところ。わざとエラー・メッセージをだしてみた


《第3図》マイクロソフトのJava開発ツール『Visual J++』。もうじき，Visual Basicライクな環境を持つRADツールも発売される



《第4図》『JBuilder』フィールド・テスト版の画面。製品版では，日本語表記部分の一部が英語にもどされているようだ



《第5図》複数のマシン（JVM）のエミュレーションを複数同時に起動するため，メモリを大量に消費する

## なぜそんなにメモリが必要なの？

JBuilderが，このように大量のメモリを消費する理由を考えてみましょう。

前回説明したように，Windows上でJavaプログラムを実行する場合，JVM（Java Virtual Machine）という仮想マシンをWindows上で動作させます。そして，その中でJavaプログラムを実行することになります。複数のJavaプログラムを実行する場合は，複数のJVMを実行し，その中でそれぞれのJavaプログラムを実行するわけです。

JBuilderでは，統合開発環境下でいくつものJVMを同時に走らせることになります。これは後述しますが，JBuilder自体の一部がJavaで書かれていることが理由です。

複数のJVMを同時に走らせるということは，一つのOSで複数台のマシンのエミュレーションを同時に行なうということになります。

JBuilderが大量にメモリを消費するのは，こういう理由があるからです。Windows上でJavaを走らせる際のオーバー・ヘッドを，そのまま数倍増加して受けてしまっているのです（第5図）。

## JBuilderの開発が遅れた理由は…

ところで，JBuilderは当初“Latte”というコードネームで呼ばれていました。その開発開始は非常に古く，まだDelphi 2.0がでたばかりの'96年秋ごろから，最初のβ版は動作していたようです。

通常の開発スケジュールならば，β版がでれば，その後，半年もたてば製品化されますね。JBuilderの場合は，それから1年以上も発売されませんでした。

それがなぜ，現在になってようやく発売にこぎ着けたのかというと…，それに対してもきちんとした理由があるのです。

それは，ボーランドの開発スケジュールの問題ではなく，Javaの最大の利点ともいえる“互換性の高さ”を守るためだったのです。

## JDK 1.1で追加された機能

Javaが最初に発表されたのは，'96年，つまり去年です。β版の段階で時間をかけて一般公開テストが行なわれ，最初の正式バージョンである『JDK 1.0』が公開されました。

しかし，JDK 1.0は正式版といいつつも，まだまだ実装されていない機能がありました。今年になって公開された『JDK 1.1』により，ようやくそれらの重要な機能が実装されたのです。

JDK 1.1で追加された主な機能は，つぎのようなものです。

### ●国際化

ユニコードへの対応や地域設定など，多国語環境への対応がはかられています。

### ●セキュリティの拡張

デジタル署名などによって，セキュリティによって制限される機能の幅を変更することができるようになります。

### ●JavaBeansへの対応

JavaBeansとは，Javaを使って書かれた再利用可能なコンポーネントの仕様のことです。JavaBeansに準拠して書かれたコンポーネントは，Javaで書かれたさまざまなプログラムから簡単に呼びだして使うことが可能です。

### ●JARファイルのサポート

JARとは，Java ARchiveのことです。多数のファイルを，一つのファイルに圧縮格納して配布することによって，ネットワーク上での流通が高速化されます。

### ●JDBCのサポート

JDBCとは，Java Database Connectivityの略です。さまざまなリレーショナル・データベースへアクセス可能な標準SQLデータベース・アクセス・インターフェースによって，本格的なデータベース・プログラムをJavaで開発することが可能になります。

その他，細かな機能拡張は多数行なわれています。また，パフォーマンスの向上や，細かなバグ・フィックスなども見られます。

## 多国語対応の意義を考えよう

JDK 1.1で追加された機能の中で重要なものに，多国語環境への正式な対応があげられるでしょう。

JDK 1.0までの段階では，基本的に英語環境で動作するプログラムしか作れませんでした。そのような環境では，実用的なプログラムを組むには，ちょっと役不足となってしまいます。世の中，英語圏ばかりではないのですから。

そこで，たとえばVisual J++などでは，2バイトコード(ユニコード)の扱いについては独自にライブラリを拡張することで対応しています。これは，できるだけ早い段階で，使える統合開発環境を用意するためには，仕方ないことではありました。しかし，そのようなやりかたでは，将来的な互換性が保証されないことも事実です。

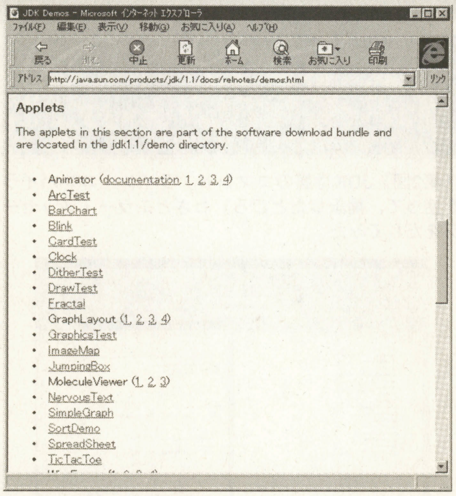
100% Pure Java派であるボーランドとしては，そのように互換性が低くなる可能性がある実装方法は選択できませんでした。JDK 1.1の発表によって，Javaの標準的な仕様の中で多国語に対応できるようになった今，ようやく正式に多国語に対応したJava開発ツールとしてJBuilderを出荷したのです。

## JavaBeansの詳細を知る！

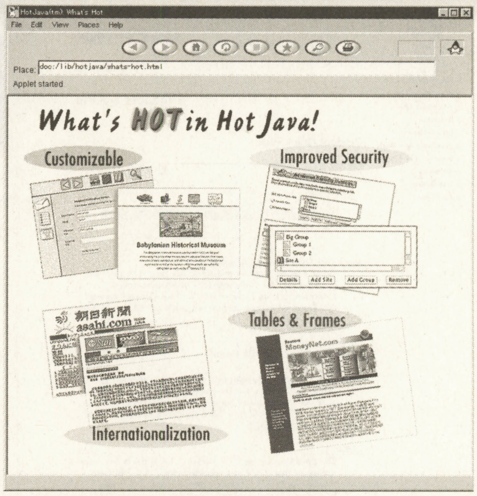
さらに，JavaBeansのサポートも，JBuilderにとっては必要な機能でした。

Delphiをはじめとするオブジェクト指向RADツールでは，コンポーネントと呼ばれるプログラム上の部品を用意し，それらを組み合わせることで驚異的な生産性の向上を実現します。

このプログラム上の部品であるコンポーネントについては，従来のJavaでは何もきめられていませんでした。しかし，プログラミング環境の将来性を考えれば，いずれコンポーネントという考えかたが取り入れられるのは目に見えています。




《第6図》2大ブラウザである『Netscape Navigator 3.x』や『インターネットエクスプローラ3.x』では，JDK 1.1に対応していない




《第7図》JDK 1.1に対応したWebブラウザ『HotJava 1.0』は，それ自体がJavaで書かれたJavaアプリケーションである

そこでボーランドは，Javaにおけるコンポーネント・アーキテクチャの標準が固まるまでは，独自仕様のコンポーネント・アーキテクチャを利用したRADツールをださないことにしたわけです。

JDK 1.1で正式にJavaにおけるコンポーネント・アーキテクチャが定められたことによって，はじめてボーランドはそれに準拠した100%Java互換のRADツールを発表できる体制を整えることができました。

このように，100% Pure Javaを遵守しながら，実用的なRADツールを開発するには，ボーランドはJDK 1.1の発表を待つ必要があったのです。

## JBuilderにできること

これまで説明してきたように，Java開発環境としては非常に高い互換性を持ち，RADツールとしても高い生産性を持っているJBuilderですが，問題点もあります。

それは，JBuilderの問題というよりは，Java自身の問題です。

JDK 1.1が発表されてからもう半年以上経ちますが，現在のPCのJava環境はまだほとんどがJDK 1.0ベースなのです。もっともよく使われるJavaプログラムとしては，ホームページ上で実行されるJavaアプレットがあげられるでしょう。

しかし，現在もっともシェアのあるWebブラウザ『Netscape Navigator 3.x』および『インターネットエクスプローラ3.x』では，JDK 1.1で作られたJavaアプレットは実行できません（**第6図**）。

現在のところ，JDK 1.1準拠のJavaアプレットを実行できるWebブラウザは，Netscape Navigator 4.x以降のJDK 1.1対応版と，インターネットエクスプローラ4.x以降です（**第7図**）。

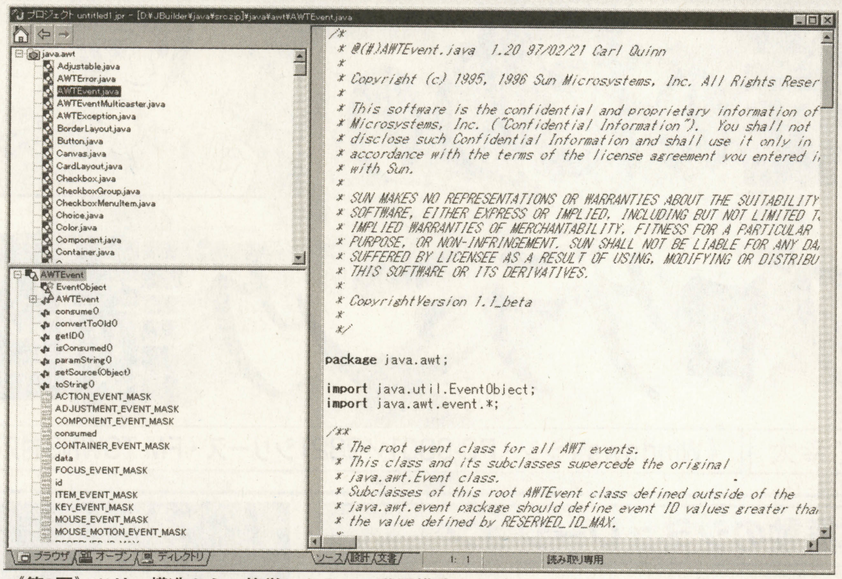
つまり，JDK 1.1対応のJavaアプレットを使ったのでは，大多数の人からはその部分は見えないことになってしまうのです。これでは，JDK 1.1対応Javaアプレットは一般的に使えません。

また，Javaアプリケーションも，現在のところその速度的な問題や実行環境を準備しなければならない点などから，あまり一般的とはいえないでしょう。

## 今Javaを使うメリットはない？

さて，このように現時点では，JBuilderにできることはあまりありません。「Javaを使った，プラットフォーム依存性のないネットワーク・データベース・アプリケーションを作る」というような，わざわざJavaを選ぶだけの理由があれば別です。しかしそれ以外は，現実的にそれぞれの環境のネイティブ・コード・アプリケーションを作成したほうがいいのです。

しかし，今後を見すえると，話は変わってきます。JDK 1.1対応のWebブラウザが一般的になるのは，そう遠いことではないでしょう。また，Java OSを積ん




《第8図》ツリー構造から，簡単にクラスの階層構造をたどってソースコードを見ることができる

だ携帯端末や，NC(Network Computer)のようなシン(軽い)クライアントもそろそろ登場するはずです。

そのように，さまざまな種類のマシンがネットワーク・クライアントとして利用されるようになると，プラットフォームに依存しないJavaの利点が十分生かされるようになってきます。

JBuilderに限らず，Javaの開発は，現時点よりも将来性を考えたうえでの選択肢なのです。

## JBuilderでのプログラミング手順

JBuilderを起動すると，DelphiやC++Builderなどでおなじみの，統合環境画面が現れます。ちなみに，今回使用しているのはフィールド・テスト版なので，実際の製品版とは異なる部分があります。ご了承ください。

統合開発環境の画面は，大きく二つの部分にわかれます。一つは，画面上部に位置し，ツールバーやコンポーネントパレットなどが配置されているウィンドウです。もう一つは，ソースコードを表示・編集したり，フォームのビジュアル・デザインを行なったりする“AppBrowser”というウィンドウです。

基本的なプログラミング方法は，DelphiなどのRADツールと同様です。新しいJavaアプレット，あるいはJavaアプリケーションを作り，そのフォーム上にJavaBeansコンポーネントをドラッグ&ドロップしてデザインを行ないます。

そして，コンポーネントのプロパティを変更したり，各コンポーネントのイベント・ハンドラを記述することで，プログラムを構築していきます。

とくに優れている点は，利用しているクラスの構造を簡単にたどっていくことができる点でしょう。AppBrowserの左側にあるツリー構造には，現在開いているコードで使われているクラス構造が階層表示され，それをたどってライブラリのソースコードを簡単に見ることができます(第8図)。

これは，オブジェクト指向性の強いJavaのプログラミングでは，非常に有用な機能となります。

## JavaBeansの作成にも対応！

JBuilderでは，JavaアプレットやJavaアプリケーションの作成だけでなく，JavaBeans準拠のコンポーネントを作成することもできます。

メニューから[ファイル]-[新規作成]で[BeansExpress]を選択することで，JavaBeansのスケルトン・コードが作成されます。また，さまざまなウィザードを利用して，スケルトンに細かなカスタマイズをほどこすことも可能です。

それをもとに作成されたコンポーネントは，完全なJavaBeans準拠のコンポーネントとして，JBuilderはもちろん，その他のJavaBeans対応開発環境からも使用することができるようになります。

また，その逆も可能です。JavaBeansに完全準拠して作られたコンポーネントは，JBuilderで簡単に取り込んで使用することができるのです。

JBuilderは，オープンなコンポーネント・アーキテクチャであるJavaBeansを採用したことによって，その開発環境自体の今後の発展性が大いに期待できる製品となっているのです。

## JBuilderの将来はどうなる？

JBuilderのプログラムの一部が，Javaで書かれていると前述しました。具体的には，開発環境のAppBrowser部分がJavaで記述されています。

このことは，現時点ではあまりメリットにはなりません。しかし，将来を考えると，非常に重要なポイントとなってきます。

というのは，ボーランドはJBuilderの今後のバージョンを，すべてJavaで書かれたJavaアプリケーションとして発売しようと考えているからです。今回一部分をJavaで書いたというのは，その第一歩なわけです。

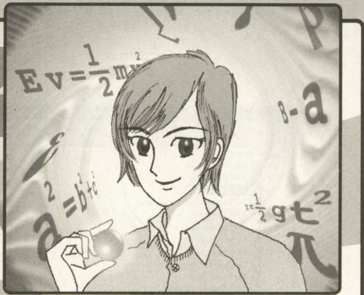
JBuilder自体がJavaアプリケーションとなると，100% Pure Javaプログラムを開発できるJBuilderは，それ自身もあらゆるプラットフォームで動作する100% Pure Javaツールになることになります。

つまりJBuilderは，それを使って開発したプログラムだけでなく，開発環境まで含めてJavaの理念である「一度記述すれば，すべての環境で動作する」を実践しようとしているのです。

JBuilderの現在の目標は，JBuilderによって作られた100% Pure Javaアプリケーションが多数作られていくことです。このことにより，環境としてのJavaのシェアも広がっていくことでしょう。

そして，つぎのバージョンのフルJava版JBuilderの登場によって，JBuilderは真のJava開発ツールとなるわけです。その登場と，Java環境の普及に期待しましょう。

ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

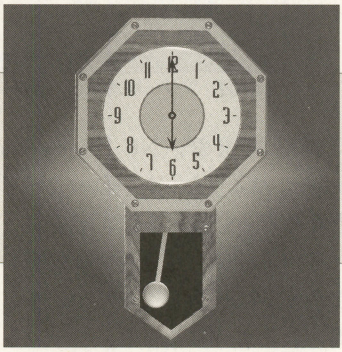



# 先生と生徒のための BASIC(ベーシック)プログラミング講座

TEXT & PROGRAMMING●東 幸太

《Windowsマシン・PC-9801／9821シリーズ・FM TOWNS対応》

## 第68回　振り子と単振動のシミュレーション



古い時計の振り子や音楽のリズムをとるメトロノームは，一定間隔の時間を刻むためのものです。時計の振り子は下向き，メトロノームは上向きというちがいはありますが，どちらも“単振動”という現象を利用しています。

今回はこの単振動について，パソコンでシミュレートしてみましょう。

### 振り子はどういう運動をする？

現在の時計は，そのほとんどが“水晶発振器”を使って，正確な時間を刻んでいます。しかし，一昔前の時計は，水晶発振器以外の振動子を利用していました。その代表的なものが，“振り子”を利用した振り子時計です。

振り子時計は，**第1図**のように時計の下に振り子が付いているのが特徴です。この振り子が，左右に振れる時間がほぼ一定になることを利用して，時刻を刻む仕組みになっています。なお，現在も振り子時計はありますが，振り子の部分は飾りになっているものがほとんどです。

それでは，この振り子がどのような運動をするのか，調べてみることにしましょう。

### 構造を簡単に考えよう

振り子の構成を簡単にすると，**第2図**のように質量$m$のおもりと，長さ$L$の軸という形になります。ここでは，軸の質量は0であると考えます。

おもりに対しては，つねに重力$mg$が下向きに加わっています（$g$は重力加速度）。しかし，軸があるために，軸と平行な方向に加わる力は考える必要がありません。

つぎに，**第3図**を見てください。このように，軸が重力方向に対して傾いている角度を$r$とすると，おもりには軸と垂直になる方向の力$Fv$と，軸と平行な方向の力$Fh$が加わっていると考えられます。

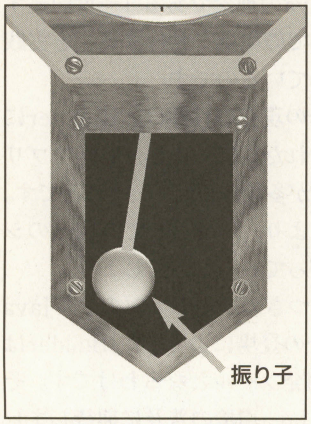
軸と平行な方向へはおもりは動きませんから，$Fh$はおもりの移動には影響しません。おもりの移動に関係してくる力は，$Fv$だけになります。

$Fv$は**第3図**のように考えると，

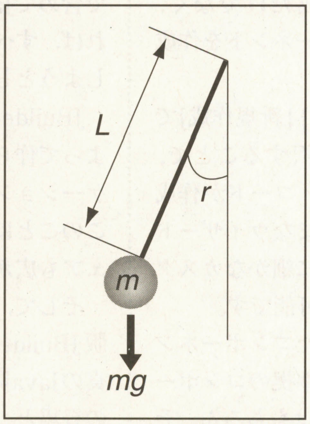
$Fv = mg \cdot \sin(r)$　　…①

となります。

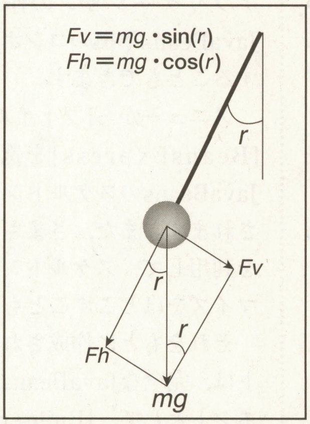
ここで，**第4図**を見てください。先ほど登場したsin($r$)というのは，角度$r$を含む直角三角形において，もっとも長い辺の



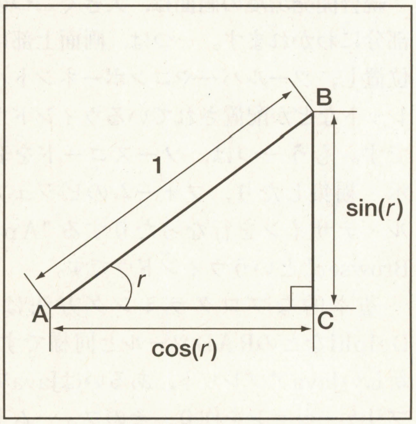

《第1図》これが振り子時計だ！



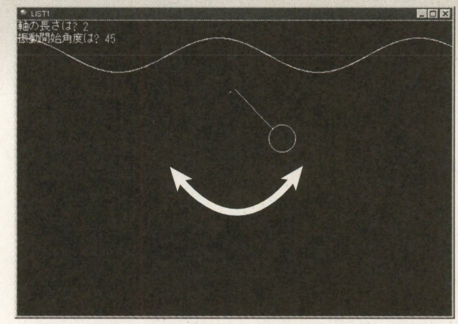

《第2図》振り子を簡単に図解すると？



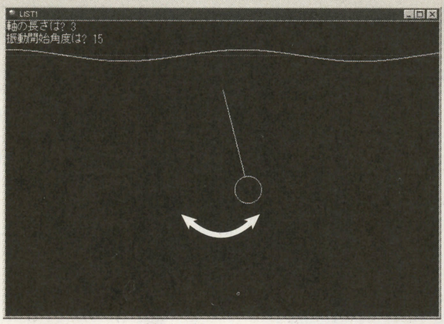

《第3図》おもりに加わる力はこうなっている



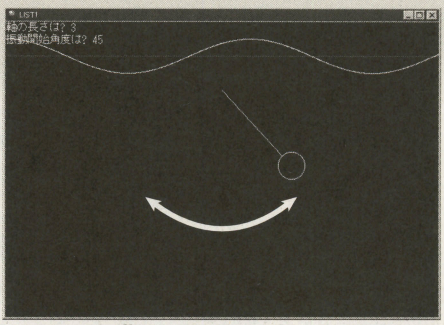

《第4図》sinとcosの関係




《写真1》リスト1を実行し，軸の長さを2，振動開始角度を45度にしたときの結果。写真矢印のように±45度の範囲で，周期的に振動していることがわかる




《写真2》リスト1を実行し，軸の長さを3，振動開始角度を15度にしたときの結果。±15度の範囲で周期的に振動している。また振動の周期は，写真1とくらべて長くなっている




《写真3》リスト1を実行し，軸の長さを3，振動開始角度を45度にしたときの結果。±45度の範囲で周期的に振動するのは写真1のときと同じだが，振動の周期は写真2と等しいことがわかる

長さを1としたとき，第4図のように対応する辺の長さを示します[*1]。

第3図の場合，重力$mg$の大きさを長い辺に対応させてやると，$Fv$が$\sin(r)$の辺に，$Fh$が$\cos(r)$の辺にそれぞれ対応します。sinもcosも，もっとも長い辺が1のときの長さなので，これに$mg$を掛けてやれば$Fv$の大きさになるわけです。

## 振り子運動を式にしてみよう！

この$Fv$から，運動方程式を利用して加速度$a$を計算し，速度方程式にあてはめます。これで，おもりの運動のようすが計算できるわけです。

運動方程式は，

$$a=\frac{F}{m} \quad \cdots②$$

ですから，$F$に$Fv$を代入してやると，

$$a=\frac{mg\cdot \sin(r)}{m}$$

$$a=g\cdot\sin(r) \quad \cdots③$$

となります。

ここで注目すべき点は，加速度の式③には，おもりの質量である$m$の項が入っていないということです。つまり，振り子の運動は，おもりの質量の影響を受けないということになります。

おもりが軽くても重くても，軸の長さなどの他の要素が同じであれば，加速度が同じことから運動のようすも同一になるわけです。

## 振り子運動をプログラムにしてみると？

このように，加速度を速度方程式に代入してやれば，振り子の速度・位置が計算できます。しかし，加速度が位置によって変化するために，式で表現するのはむずかしくなります。

そこで，BASIC言語によって計算させることにしましょう。

**リスト1**は，このような考えかたで振り子の運動をシミュレートするプログラムです。

リストを入力して実行すると，軸の長さ$L$と振動開始角度$r$を聞いてきます。**写真1〜写真3**を参考に，適当な値を入力してください。

入力が完了すると，振り子の振動するようすが表示されます。また，画面上部には横軸に時間，縦軸に軸の角度をとったグラフが表示されます。

## シミュレーションで何がわかる？

このプログラムを使って，軸の長さや

《リスト1》振り子の動きのシミュレーション・プログラム・リスト

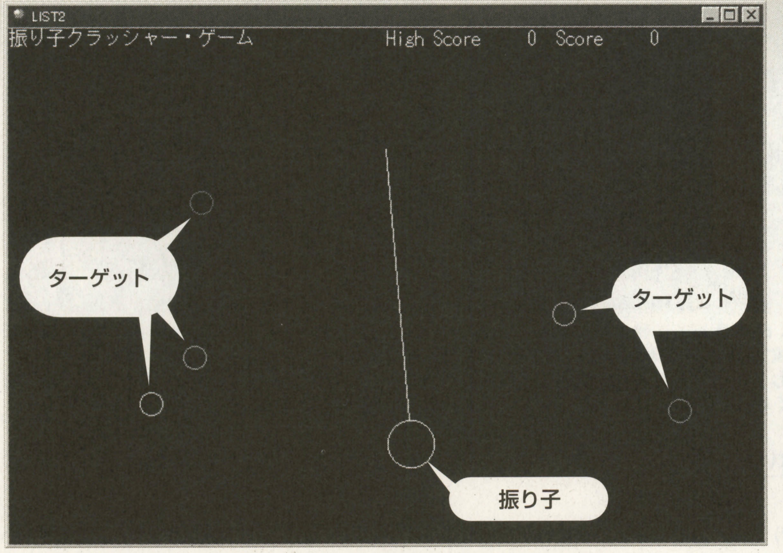
```
10 WIDTH "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR
,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 G=9.8 '重力加速度                                          ①
30 DT=.005 '演算刻み時間
40 DIM CC(7)
50 FOR I=0 TO 7
60  CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 60 CC(I)=I
70 NEXT
80 CC(0)=0
90 WHILE -1
100  CLS 'N88BASICは 100 CLS 3
110  GX=0
120  M=1 '質量は一定とする
130  INPUT "軸の長さは";L
140  INPUT "振動開始角度は";R
150  RR=R*3.1416/180 '度->ラジアンへの変換
160  V=0
170  C=7
180  GOSUB *PUTFURIKO
190  LINE(0,50)-(639,50),PSET,CC(1) 'N88BASICはPSET,をとる    ②
200  SF=0
210  WHILE SF=0
220   F=M*G '物体に加わる重力
230   FV=-F*SIN(RR) '軸と垂直方向に加わる力
240   A=FV/M '運動方程式によって加速度を求める
250   V=V+A*DT '加速度に応じて速度を変化させる
260   NRR=RR+V*DT/L '速度に応じて軸の角度を変化させる
270   C=0
280   GOSUB *PUTFURIKO
290   RR=NRR
300   C=7
310   GOSUB *PUTFURIKO
320   GX=GX+DT*100 'グラフの表示
330   GY=RR*50/(3.1416/2)
340   PSET(GX,50-GY),CC(7)
350   IF INKEY$<>"" THEN SF=1 'キー入力で終了
360  WEND
370 WEND
380 END
390 *PUTFURIKO '振り子表示
400 FX=(L*50-20)*SIN(RR)+320
410 FY=100+(L*50-20)*COS(RR)
420 LINE(320,100)-(FX,FY),PSET,CC(C) 'N88BASICはPSET,をとる
430 CIRCLE(L*50*SIN(RR)+320,L*50*COS(RR)+100),20,CC(C)
440 RETURN
```

[*1] **三角関数**

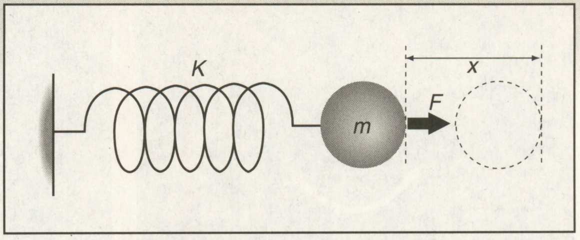
**第4図**のように，直角三角形ABCがあり，Cの角度が90度とする。このとき，それぞれの辺の長さの比を，角度を使って表すことができる。これが，三角関数と呼ばれるもので，sin（サイン），cos（コサイン），tan（タンジェント）と表記する。

$\sin(r)=\frac{BC}{AB}$, $\cos(r)=\frac{AC}{AB}$, $\tan(r)=\frac{BC}{AC}$

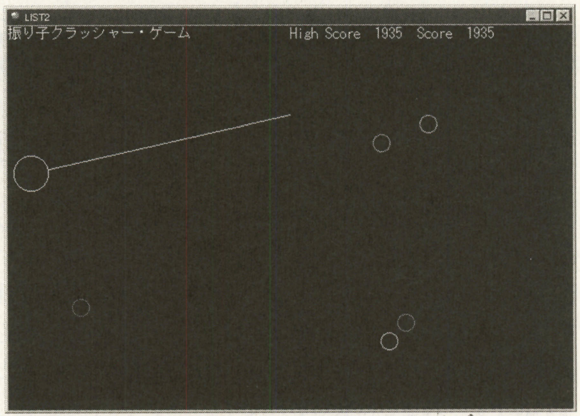
三角関数を扱う三角法の歴史は古く，天文学や測量法とともに発展してきた。その起源は，紀元前150年ころのギリシアの天文学者ヒッパルコスといわれている。




《写真4》『振り子クラッシャーゲーム』起動画面。画面は，このような要素で構成されている




《第5図》バネとおもりによる単振動




《写真5》おもりの位置をタイミング良く変化させると，ブランコのように振れ幅を大きくしたり逆に小さくしたりできる。うまく振れ幅を調整して，ターゲットをねらえ！

振動開始角度をいろいろ変化させてみてください。何回かシミュレートしていると，つぎのことがわかります。

- **軸の長さによって，振り子が1往復するのに必要な時間が変化する**
- **振動開始角度を変化させても，振り子が1往復するのに必要な時間はあまり変化しない**

振り子時計はこの特徴を利用し，軸の長さを調節することによって，必要な時間刻みを作りだしています。

また，振動開始角度が多少変化しても，振り子の往復時間はほとんど変化しません。そのため，振り子を振り続けるようにしてやれば，振れ幅が多少変化しても時間を刻めるわけです。

リスト中では，220〜260行で振り子の動きを計算しています（①の部分）。また，そこで求めた軸の角度をもとに，390〜440行のサブ・ルーチンで振り子を表示しています（②の部分）。

## “単振動”の概念を理解しよう

物体に対して，位置変化量に比例したもとにもどる方向の加速度をあたえてやると，物体は“振動”します。振り子は，まさにこの運動を行なっているわけです。

このような振動を“単振動”と呼んでいます。単振動が発生するために必要な加速度$a$は，位置を$x$とすると，

$$a=-Kx \quad \cdots④$$

と示せます。ここで，$K$は正の数です。

振り子の場合は式③のように，角度の関数になっているために多少ちがってきますが，振れ幅が小さい場合には式④と同じ形式と見なせます。

また式④は，先月紹介したバネの力の式に対応しています。**第5図**のように，質量$m$のおもりが付いているバネが$x$伸びている（縮んでいる）場合に働く力は，

$$F=-Kx \quad \cdots⑤$$

です。

運動方程式によって，力$F$を加速度$a$に置き換えてやると，

$$a=-\frac{Kx}{m} \quad \cdots⑥$$

となります。$m$は一定ですから，式④と対応するわけです。

よって，**第5図**のような状況ではおもりがバネによって振動し，単振動となります。

単振動をしている物体の位置を縦軸に，時間を横軸にとると，**リスト1**で実行した結果のように波打つような形をしたグラフになります。

このようなグラフを，“正弦波”と呼びます。正弦波はsin波とも呼ばれ，波の基本となる形で，いろいろなところに登場してきます。

## 振り子クラッシャー・ゲームで遊ぼう！

それでは，振り子の動作を組み込んだゲームで遊んでみることにしましょう。**リスト2**は，振り子の振動をコントロールする『振り子クラッシャー・ゲーム』です。

リストを入力して実行すると，**写真4**の画面が表示されます。画面中央には，上部からつりさげられた振り子があり，左右に揺れています。

プレイヤーは，キーボードの[2][8]キーで振り子のおもりの位置を操作して，振り子の振れ幅などをコントロールできます。画面の左右からは，水平方向に移動するターゲットが登場します。振り子を操作して，おもりをターゲットに当ててください。命中すれば，スコアがアップします。

ターゲットは，それぞれ速度が異なっています。スピードが速いものほど，高得点となっています。

また，画面上や下に離れているターゲットほど，高得点となります。振り子のおもりの位置は，その調整範囲が限られています。調整範囲外の高さのターゲッ

トは，左右に振り子を振って命中させてください。

ターゲットが一定数登場すると，ゲーム終了となります。

## 振れ幅を大きくするには？

振り子の振れ幅は，おもりの位置の変動に応じて変わっていきます。これは，ちょうどブランコをこぐのと同じ動作になります。

つまり，おもりが一番下にきて速度が最大のときは，軸を短くします。逆に，左右に振れているときには，軸を長くします。ブランコに乗っているときも，人間は無意識にこの動作を行なっているわけです。

振れ幅を大きくできるのと同じように，小さくすることもできてしまいますから注意してください。

リスト中では，600〜640行で振り子の動きを計算しています(③の部分)。また，振れ幅が大きくなりすぎると，リミッタがかかって振れ幅が制限されます(④の部分)。

## まとめ

振り子の動きは，理解できましたでしょうか？　振り子時計自体はすでに廃(すた)れてしまっていますが，振り子に代表される単振動は，さまざまな物理現象の基本となるものです。

また，単振動には必ず三角関数がからんできます。三角関数を理解したうえで，単振動のプログラミングにチャレンジしましょう。

今回のリストについて，振動の条件をいろいろと変えてみてください。たとえば，加速度の式を変更して(**リスト1**の①の部分や**リスト2**の③の部分)，移動量の2乗に比例させたり，移動量にかかわらず一定にしてみるとおもしろいでしょう。実際に，どのような振動が生じるかを確認してみてください。

**《リスト2》『振り子クラッシャー・ゲーム』のプログラム・リスト**

```
10 WIDTH "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR
,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2)+RIGHT$(TIME$,2))
30 DIM CC(7)
40 DIM TX(4),TY(4),TV(4) 'ターゲットのパラメータ
50 G=9.8 '重力加速度
60 DT=.1 '刻み時間
70 M=2 '重りの質量
80 FOR I=0 TO 7
90  CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 90 CC(I)=I
100 NEXT
110 CC(0)=0
120 HISCORE=0 'ハイスコア
130 WHILE -1
140  SCORE=0 'スコア
150  GOSUB *INIT '初期化
160  GOSUB *GAMEMAIN 'ゲームメイン
170  GOSUB *GAMEOVER 'ゲーム・オーバー
180 WEND
190 END
200 *INIT
210 CLS 'N88BASICは 210 CLS 3
220 PRINT "振り子クラッシャー・ゲーム"
230 GOSUB *PUTSCORE
240 RR=20*3.1416/180 '振り子の初期振れ角（20度）
250 L=250 '振り子のおもりの初期位置
260 C=7
270 GOSUB *PUTFURIKO 'バネとステージ表示
280 FOR I=0 TO 4
290  TV(I)=0
300 NEXT
310 TN=50 '登場するターゲット数
320 RETURN
330 *PUTFURIKO '振り子表示
340 FX=(L-20)*SIN(RR)+320
350 FY=100+(L-20)*COS(RR)
360 LINE(320,100)-(FX,FY),PSET,CC(C) 'N88BASICはPSET,をとる
370 FX=L*SIN(RR)+320
380 FY=L*COS(RR)+100
390 CIRCLE(FX,FY),20,CC(C)
400 RETURN
410 *GAMEOVER 'ゲーム・オーバー
420 LOCATE 35,12
430 PRINT "Game  Over"
440 WHILE INKEY$<>" "
450 WEND
460 RETURN
470 *PUTSCORE
480 IF SCORE>HISCORE THEN HISCORE=SCORE
490 LOCATE 40,0
500 PRINT USING "High Score #####  Score #####";HISCORE;SCORE
510 RETURN
520 *GAMEMAIN
530 GF=0
540 WHILE GF=0
550  GOSUB *MOVEFURIKO
560  GOSUB *MOVETARGET
570 WEND
580 RETURN
590 *MOVEFURIKO
③
600 F=M*G '物体に加わる重力
610 FV=-F*SIN(RR) '軸と垂直方向に加わる力
620 A=FV/M '運動方程式によって加速度を求める
630 V=V+A*DT '加速度に応じて速度を変化させる
640 NRR=RR+V*DT/L '速度に応じて軸の角度を変化させる
④
650 IF NRR>80*3.1416/180 THEN NRR=80*3.1416/180:V=0
660 IF NRR<-80*3.1416/180 THEN NRR=-80*3.1416/180:V=0
670 C=0 '振り子消去
680 GOSUB *PUTFURIKO
690 RR=NRR '新しい角度
700 K$=INKEY$ 'キー入力に応じて軸の長さを変更
710 IF K$="2" AND L<300 THEN L=L+10
720 IF K$="8" AND L>100 THEN L=L-10
730 C=7 '振り子表示
740 GOSUB *PUTFURIKO
750 RETURN
760 *MOVETARGET
770 TEF=0
780 FOR I=0 TO 4
790  IF TV(I)=0 THEN GOSUB *MAKETARGET ELSE GOSUB *MOVETARGET2
800 NEXT
810 IF TEF=0 AND TN<1 THEN GF=1 'ターゲットがすべて消えたらゲーム終了
820 RETURN
830 *MAKETARGET 'ターゲット発生処理
840 IF TN<1 THEN RETURN '全ターゲットの発生が終了している場合は発生させ
ない
850 TV(I)=1+RND(1)*2 '速度を乱数によって設定
860 IF RND(1)<.5 THEN TV(I)=-TV(I)
870 TY(I)=RND(1)*300+100 'Y座標決定
880 IF TV(I)<0 THEN TX(I)=639 ELSE TX(I)=0 '速度に応じて出現x座標を
決定
890 TN=TN-1 'ターゲット残り個数を減らす
900 RETURN
910 *MOVETARGET2 'ターゲット移動処理
920 TEF=1 'ターゲットが画面上に存在していることを示す
930 IF SQR((FX-TX(I))*(FX-TX(I))+(FY-TY(I))*(FY-TY(I)))<30 THEN
GOSUB *CRASH:RETURN
940 CIRCLE(TX(I),TY(I)),10,CC(0)
950 TX(I)=TX(I)+TV(I) 'ターゲット移動
960 IF TX(I)<0 OR TX(I)>639 THEN TV(I)=0:RETURN
970 IF SQR((FX-TX(I))*(FX-TX(I))+(FY-TY(I))*(FY-TY(I)))<30 THEN
GOSUB *CRASH:RETURN
980 CIRCLE(TX(I),TY(I)),10,CC(I+2)
990 RETURN
1000 *CRASH
1010 BEEP
1020 TV(I)=0 'ターゲット消滅
1030 CIRCLE(TX(I),TY(I)),10,CC(0)
1040 SCORE=SCORE+ABS(TY(I)-250)+50 'スコアアップ
1050 GOSUB *PUTSCORE
1060 RETURN
```

### ◆ リスト入力の注意 ◆

ここに掲載しているプログラム・リストは，F-BASIC for Windowsに対応しています。F-BASIC for Windowsは，書籍『F-BASIC for Windowsプログラミングのすべて』に導入後期間限定版が収録されています。

『N88互換BASIC for Windows』やPC-9801／9821シリーズの『N88-日本語BASIC（86）』で入力する場合は注釈に「N88BASICは」とあるところのみ，FM TOWNSの『F-BASIC386』は注釈に「F-BASIC386は」とあるところのみ修正してください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

# BASIC PROGRAM GET & RUN &REPAIR

ベーシック プログラム ゲット アンド ラン リペア

今月の集中講義 MSX

TEXT●山崎 寛(MSX歴10年10か月)

## MSXパソコンの特徴

今だ根強い人気を持っている『MSX(エムエスエックス)パソコン』。古くからのパソコン・ユーザーにはおなじみですが，どんなコンピュータなのでしょうか？

その特徴を，つぎにあげてみましょう。

- **非常に安価な製品が多かった**
- **ゲーム制作などに向いている画像処理機能を搭載していて，扱いやすい**
- **MS-DOSとファイル・フォーマットで互換性を持っている**

## MSXの歴史

MSXというのは，'83年に発表された家庭用コンピュータの標準規格のことです。つまり，MSXというのは規格の名称であり，厳密にはMSXという名前のパソコンは存在しません。

当時のパソコンというのは，各社まったくバラバラの規格で作っていました。メーカーがちがえば，ソフトや周辺機器が扱えないというのがあたりまえだったのです。

しかし，MSX規格に準じて作られたパソコンならば，ソフトや周辺機器が共通して使用できたのです。当時としては，メーカーの垣根を越える規格として，画期的なものでした。

このMSX規格に準じたパソコンは，

- **松下，ソニー，三洋，ビクター，パイオニア，日立，三菱，カシオ，キヤノン，ヤマハ(順不同)**

など，家電メーカーをはじめとして各社から多種多様な機種が作られました。そして，MSX対応のソフト，周辺機器なども，たくさんのメーカーからさまざまな種類が発売されました。

## MSX規格にも種類がある！

MSXには，時代とともにバージョン・アップがされていきました。最初に作られた

- **MSX(区別をつけるためあえてMSX1と呼ぶこともある)**

をはじめとして，

- **MSX2(ツー)**
- **MSX2+(ツープラス)**
- **MSXturboR(ターボアール)**

と，4種類の規格が存在します。

MSXが発売された当初は，画像処理において他のパソコンや家庭用ゲーム機にくらべ，多少見劣りしていたようです。また，価格が安いことも逆に災いして，低い評価を受けていたという印象があります。

'85年に発表されたMSX2の規格では，この画像処理機能が大幅に強化されました。当時の8ビット・パソコンの中でも，トップクラスの画像処理能力を誇っていたのです。

発表当初は，非常に高価だったMSX2規格のマシンでしたが，松下やソニーから安価なマシン(『FS-A1』や『HB-F1』などのシリーズ)が発表され，これによってユーザーの数が激増することになります。

余談ですが，私もこの時期にFS-A1ではじめてMSXに触れ，その後FDD内蔵の『FS-A1F』を購入して現在でもときどき使っています。

それから発表されたMSX2+規格では，さらなる画像処理機能の追加と，FM音源規格の変更，漢字処理機能の追加などが行なわれました。BASICプログラムでも，FM音源によるサウンドや，漢字の使用が標準でできるようになったのです(FM音源と漢字はMSX2でも別途周辺機器で補うことが可能)。

個人的には，低価格MSX2の発表からMSX2+規格の発表された後くらい(だいたい'89年)までが，MSXが一番元気だった時代ではないかと思っています。ただし，低価格競争になったころから，各社でのマシンの特徴が失われ，どれも似たようなマシンになってしまったという印象があります。

最新(?)の規格であるMSX turboRですが，この一番の特徴がCPUの変更によるスピード・アップです。MSX2+までの三つの規格は，約3.58MHzのZ80をCPUとして採用しており，速度はまったく変わりがありませんでした(一部機種にHD64180を搭載しスピード・アップをはかった製品もあった)が，turboRでは，新たにR800というCPUを搭載し，ハードウエアの高速化を実現したのです。

ですが，turboRが発表されたころには，MSXのハードウエアを製造するのが松下だけとなり，turboRはわずかに2種類が製造されたのみでした。

現在では，MSX規格のコンピュータを作るメーカーはないため，中古ショップなどで入手する他ないようです。

## MSXはゲームが作りやすい？

MSXの画像処理機能は，比較的(というかかなり)ゲーム寄りに設計されています。簡単にドット単位でキャラクターを動かし，重ね合わせてくれるスプライト機能や，グラフィック転送機能(MSX2以降)，ハードウエア・スクロール機能(MSX2以降)などを搭載しています。

こういった機能を利用することで，比較的容易にゲームを作ることができるのです。

同様の機能は，X68000シリーズやFM TOWNSにも搭載されていました。さすがにこれらの機種にくらべれば，MSXの画像処理能力は多少劣っているといえるでしょう。

しかし，個人レベルでの手軽に作るソフトにおいては，逆にMSXくらいの性能のほうが扱いやすいのではないか，と思っています。

## たくさんあるMSXの画面出力

MSXは，多くの機種でRF出力，ビデオ出力，アナログRGB出力の3系統の映像出力端子を持っています。さらに，S映像端子を持つ機種もあるほどです。

このため，専用のディスプレイがなくても，家庭用のTVに接続して使用することができます。また，これを利用すれば，ビデオテープの頭にタイトル映像を入れるなどの用途に使うこともできるわけです。

MSXのRGB出力は“RGB21ピン”と呼ばれるもので，通常のパソコン用ディスプレイで使用している15ピンのRGB入力には直接接続することができません。一部ディスプレイTVなどには，この21ピンの端子がついていることもあるようですが，あまり一般的とはいえないでしょう。

そんなときは，電波新聞社製

**■イベント情報** '97年11月23日～24日，千葉工業大学津田沼校舎で，MSXユーザーによるイベント『MSX World Expo'97』が行なわれます。興味のある人は，ぜひ行ってみましょう！ イベントの内容については，http://www.chiba-net.or.jp/~nf_ban/gigamix/expo97/まで。

の『XRGB-1』もしくは『DISPL（ディスプル）』を使用しましょう（宣伝か？）。これを使えば，水平周波数31kHzに対応した15ピンRGB入力のディスプレイに接続することも可能です。

なお，MSX2以降では，横80文字のテキスト・モードが追加されています。この表示は，RF出力やビデオ出力ではにじんでしまって，文字を読むことが困難となります。できれば，RGB接続で見たいものですね。

## MSXとフロッピーディスク

MSXは，当時の主流が5.25インチだったにもかかわらず，3.5インチ1DD／2DDのFDDを標準としていました（これは先見の明があったから？）。

MSXには『MSX-DOS』というOS（基本ソフト）が存在し，このOSで扱うフォーマットは，MS-DOSと互換性があります。そのため，PC-98シリーズやDOS／Vパソコン，FM TOWNSなどとのデータ交換が容易に行なえるのです（2DDの扱えるパソコンに限る）。

また，DISK-BASICとMSX-DOSで扱うフォーマットが同じで，PC-98シリーズの『DOS-BASIC』『DISK-BASIC』などのようにフロッピーを使いわける必要はありません。これにより，たとえばMS-DOSのファイルをちょっと操作するようなBASICプログラムを，MSXでも簡単に記述することができます。

## 今MSXをGetできるか？

さて，このようなMSXを現在入手するには，どのようにしたらいいのでしょうか？

現在ではハードウエアが生産されていませんから，新品で店頭に並んでいることはほとんどないと思います。つまり，中古ショップを探すことになるわけです。

現在の中古MSX市場の動向を，パソコン・ショップの『ソフマップ』さんに聞いてみました。

**――現在のMSXの中古価格は？**

ソフマップ　多少の変動はありますが，だいたいつぎのようになっています。

●MSX（1）
2,980円～ 4,980円
●MSX2（FDDなし）
4,800円～12,800円
●MSX2（FDDあり）
22,800円～29,800円
●MSX2+
29,800円～39,800円
●MSXturboR
48,000円～59,800円

**――MSXは，新品はありませんよね。中古の場合，MSXの在庫状況は？**

ソフマップ　現状では，MSX関連は非常に入手しにくいです。店頭でも，1台あるかどうかという程度ですね。

**――ベーマガ・ホームページでも「ほしい」という声をよく聞くのですが，MSXを求める人は多いのでしょうか？**

ソフマップ　少数だと思います。しかし人気は高く，入荷すればすぐ売れてしまいます。

**――MSX購入の注意点を教えてください。**

ソフマップ　古い製品ですので，商品の状態をよく確認してください。商品によっては，“ジャンク”扱い品もあります。わからないことは，どんどん聞いてください！

どうやらMSXは，現在では入手がきびしいようです（レアもの？）。MSXパソコンがほしい人は，マメにショップに足を運ぶのがいいでしょう。ショップによっては，予約販売も行なっているところもありますので，利用してください（入荷すると連絡してくれる）。

他には，雑誌やインターネットの個人売買などを利用して，眠らせているMSXユーザーから譲ってもらうなんて方法をとるといいかもしれません。

## MSXのドライブ修理

ここからは，ちょっと余談になります。MSXも長いあいだ使用していると，あちこちガタがくるようになりますが，中でも非常に有名な故障が「FDD（フロッピー・ディスク・ドライブ）のベルトの伸び」でしょう。

これの症状は，FDを使おうとして，BASICで“FILES”などと実行した場合に，つぎのような状況におちいってしまうものです。

「アクセス・ランプが点灯しっぱなしになり，しばらくした後“Disk offline”のエラー・メッセージが表示される」

修理方法としては，FDDに使われているベルトを交換すればいいだけです。これをメーカーのサービス・センターに修理として持ち込むと，だいたい4～6千円くらいかかります。

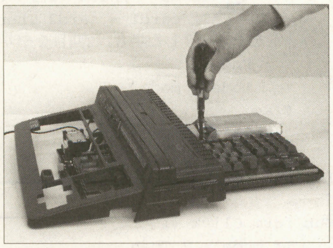
しかし，修理に関しての部品保証期間が過ぎている機種も多いでしょう。そんな場合は，自分で直さなければなりません。**写真1～写真4を参考に，修理にチャレンジしてみてください。**

ベルト自体の部品代は非常に安く，秋葉原などで数百円あれば購入することができます。ちなみに私は，ラオックスコンピュータ館の裏にある『千石電商』でGetしました。

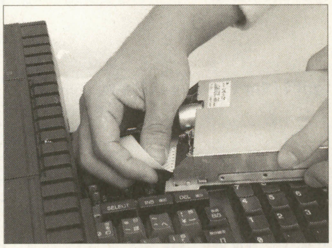
また，うまく在庫があれば，メーカーのサービス・センターなどで注文して購入できるようです。参考までに，私が使用した松下のFS-A1FのFDDベルトの型番は『DFWV75C0007』でした。

FDDが故障してしまい，MSXを使うのをあきらめていた人，ベルトを交換してもう一度使ってみませんか？

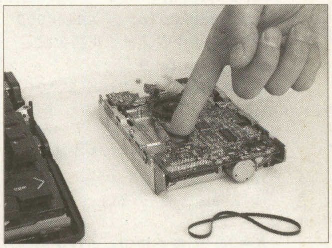
《写真1》電波新聞社マイコン・ルームにあった『FS-A1WX』。FDDが使用できなくなっていたので，ベルト交換してみよう！



《写真2》裏側のネジを抜いて，上部カバーを外したところ。FDDを固定しているネジを抜いて，FDD部分のみを外す



《写真3》FDDと基板を接続している透明ケーブルを引き抜く。ちょっと力を入れて，まっすぐに引っ張ればよい



《写真4》FDDのベルトを新しく取りつけている。これが終わったら，すべてもとどおりにもどして，作業は終了だ

## 読者からの質問コーナー

**Q** はじめまして。私は知的な障害を持った子供たちの学校に勤務しています。

子供たちや先生の顔をカードにした神経衰弱ができたら楽しいと思い，以前簡単な教材を作ったことがあります。今回，これをVisual Basic（以降VBと略）の神経衰弱ゲームとして制作に挑戦しましたが，むずかしくて挫折してしまいました。スキャナで取り込んだ絵や写真のカードを使った神経衰弱のゲームの作りかたを教えてください。

【？県・船崎益義 ？歳】

**A** BASICという言語は，習得が容易なことや，主としてインタプリタ

での使用ということもあり，ちょっとした目的のためにプログラムを組むには最適な言語だと思います。

VBは，他のBASICとくらべると少々勝手がちがいますが，慣れてしまえばそれほど習得がむずかしいことはありません。

船崎さんの作りたい神経衰弱ですが，スキャナや写真などの絵柄をカードにするには，絵柄を一度BMPファイルにする必要があります。そして，実行時にVBのイメージコントロールやピクチャコントロールに“loadpicture関数”で読み込むのがいいでしょう。

イメージコントロールやピクチャコントロールは，定められたサブ・ルーチンにコードを記述しておけば，マウスのクリックでそのコードを自動的に呼びだしてくれます。これを使えば，カードをマウス操作で取っていくようなゲームも，簡単に作ることができるでしょう。

とりあえず，神経衰弱の基本部分を**リスト1**のように作ってみました(**第1図**)。これを見ながら，その構造を解説することにします。これはVB2.0で作りましたが，他のバージョンでも同様に動作すると思います。

プログラムを入力する場合，イメージコントロールをImage1という名前で1個フォームに貼り付けます。そして，このImage1のIndexに0を書き込んでから，コードを入力してみてください。

このプログラムでは，カードをつぎのように扱っています。まずその種類は九つで，それが4枚ずつあり合計36枚用意されています。カードの大きさは，70×100ドットにしました。カードの絵柄として，“00.bmp”～”09.bmp”の10枚のビットマップ・ファイルを用意してください。

プログラム・リストには，簡単に注釈を入れておいたので大筋はわかるのではないかと思いますが，いくつか解説することにします。

まず，Form_loadというサブ・ルーチンは，フォームが作成されるとき，つまりゲーム開始時に呼びだされる部分です(①の部分)。ここでは，各種初期設定を行なっています。

フォームの大きさや，カードの位置設定でscreen.TwipsPerPixelXをかけているところがあります(②の部分)。これは，VBでは標準の単位がTwipsとなっているため，単位をドットからTwipsに変換するための処理です。

「イメージコントロールを生成」というところでは，Load命令を使って，Indexが1～35のImage1を作成しています(③の部分)。これは，コントロール配列をプログラム中で作成するときに用いるテクニックです。この3行で，あらかじめフォームに36個のイメージを配置するのと同じことを行なっています。

つぎに，Image1_Clickのサブ・ルーチンについて説明します(④の部分)。

このサブ・ルーチンは，どれかのカードがクリックされた場合に呼びだされます。このときのmodeの値は，カードをまったく開いていなければ0，1枚開いていれば1，2枚開いていれば2が入っています。

まず，modeが2未満か判断します(⑤の部分)。2未満(つまり0か1)だった場合，クリックしたImage1のPictureプロパティを変更して，カードの中身を表示します。

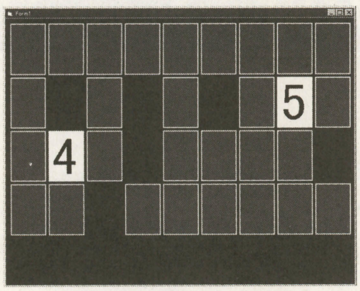
そして，カードを開くのが1枚目ならばcard1に，2枚目ならばcard2にクリックされたカードの位置を記憶させます。このとき，もし1枚目と2枚目でまったく同じ位置のカードをクリックしていた場合，2枚目に開いたカードをなかったことにしています(⑥の部分)。

modeが2だった場合，カードは既に2枚開かれているので，2枚のカードが合っているかどうかの判定を行ないます。合っていたら，画面から消します。これは，form_Clickのサブ・ルーチンを呼びだしています(⑦の部分)。

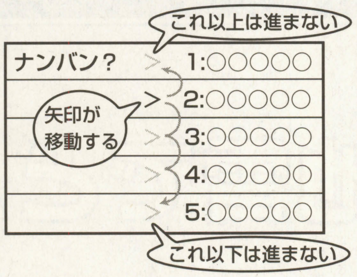
これはなぜかというと，2枚のカードを開くところまではカードをクリックしますが，つぎに進む段階ではカードおよびフォームのどこをクリックしても反応するようにするためです。

《リスト1》神経衰弱のプログラム・リスト

```
Dim card(35)
Dim fname(9) As String
Dim mode, card1, card2

'modeは，0…カードをめくる前，1…1枚めくったところ，2…2枚めくったところ
'card(0～35)は，各位置のカードの中身
'fname(0～9)は，カードのBMPファイルのファイル名
'card1,2は，それぞれ1枚目と2枚目のめくったカードの位置

Sub Form_Load ()                                           ①
    'フォームの大きさ，背景色を変更
    form1.Width = 695 * screen.TwipsPerPixelX              ②
    form1.BackColor = &H400000
    'BMPファイルのファイル名を設定
    For i = 0 To 9
        fname(i) = Right$("0" + Right$(Str(i), Len(Str(i)) - 1),
2) + ".bmp"
    Next i
    'イメージコントロールを生成
    For i = 1 To 35                                        ③
        Load image1(i)
    Next i
    'カードに画像を設定，カードの並びを初期化，各位置に設定
    For i = 0 To 35
        image1(i).Picture = LoadPicture(fname(0))
        card(i) = i Mod 9 + 1
        image1(i).Left = ((i Mod 9) * 75 + 10) * screen.TwipsPer
PixelX                                                     ②
        image1(i).Top = ((i \ 9) * 105 + 10) * screen.TwipsPer
PixelY
        image1(i).Visible = True
    Next i
    'シャッフル
    For i = 0 To 500
        ta = Int(Rnd(1) * 36): tb = Int(Rnd(1) * 36)
        t = card(ta): card(ta) = card(tb): card(tb) = t
    Next i
    mode = 0
End Sub

Sub Image1_Click (index As Integer)                        ④
    'カードをクリックした場合の処理
    If mode < 2 Then                                       ⑤
        '2枚めくる前ならば，クリックしたカードの中身を表示する
        image1(index).Picture = LoadPicture(fname(card(index)))
        If mode = 0 Then
            card1 = index '1回めくった位置を記憶
        Else
            card2 = index '2回めくった位置を記憶
            If card1 = card2 Then mode = mode - 1'1回目と2回目で同   ⑥
じカードをクリックした場合，2回目をやりなおし
        End If
        mode = mode + 1
    Else
        Call form_Click
    End If
End Sub

Sub form_Click ()                                          ⑦
    If mode = 2 Then
        '2枚めくったあと，もう一度クリックした場合の処理
        If card(card1) = card(card2) Then
            'めくったカードが同じならば，その2枚のカードを消す
            image1(card1).Visible = False image1(card2).Visible
            = False
        Else
            'めくったカードが違うならば，カードの絵を元に戻す
            image1(card1).Picture = LoadPicture(fname(0))
            image1(card2).Picture = LoadPicture(fname(0))
        End If
        mode = 0
    End If
End Sub
```




《第1図》神経衰弱の実行画面




《第2図》矢印を上下に動かして，画面端で止めるには？

《リスト2》矢印を上下移動させ，画面端で止めるプログラム・リスト

```
100 Y=1:DY=1
110 I$=INKEY$
120 IF I$="2" THEN Y=Y+1
130 IF I$="8" THEN Y=Y-1
140 IF Y<0 THEN Y=0
150 IF Y>3 THEN Y=3
160 LOCATE 0,Y:PRINT ">";
170 IF Y<>DY THEN LOCATE 0,DY:PRINT " ";
180 DY=Y
190 GOTO 110
```

《リスト3》リスト2と同様のことを行なうプログラム・リスト

```
100 Y=1:DY=1
110 I$=INKEY$
120 IF I$="2" AND Y<3 THEN Y=Y+1
130 IF I$="8" AND Y>0 THEN Y=Y-1
140 LOCATE 0,Y:PRINT ">";
150 IF Y<>DY THEN LOCATE 0,DY:PRINT " ";
160 DY=Y
170 GOTO 110
```

form_Clickでは，めくった2枚のカードが同じならばその2枚を表示しないようにしています。また，ちがっていたらカードの表示をもとにもどしています。

ゲームとして遊べるようにするためには，プレイヤーの交代や点数表示など，もう少し改良が必要です。とりあえず，神経衰弱の基本部分はこれで大丈夫ではないでしょうか？

最後に注意点を紹介しておきます。

このプログラムでは，実行時にファイル・アクセスをすることになります。このとき，ファイル名のみ指定しているので，カレント・ディレクトリに目的のBMPファイルがなくてはいけません。

問題は，このカレント・ディレクトリの扱いです。実行型EXEファイルを作成した場合，このEXEファイルのあるディレクトリがカレントとなります。しかし，VB上でプログラムを実行する場合，VBのあるディレクトリがカレントとなります。

つまり，VB上でデバッグしながら実行する場合にはプログラムの変更が必要となるわけです。この点は，注意するようにしてください。

**Q** 僕は工業高校の1年です。最初にポケコンを買ったのですが，BASICがなかなか習得できません。

今回教えてほしいのは，たとえば**第2図**のように，画面上の矢印を

**IF INKEY$="2" ("8")**

で上下に1マスずつずらしていきたいとします。矢印が一番上や一番下にいったら，それ以上動かないようにするためには，どうすればいいのでしょう。ぜひ，教えてください。

あと，DIM文が説明書を見てもまったくわからないので，教えてください。

『PC-G850』または他のポケコンのゲーム・プログラムがありましたら，載せてください。

**【宮崎県児湯郡・BASICマスター15歳】**

**A** まずは，矢印を画面の上や下で止める方法から紹介しましょう。このプログラムでは，変数に矢印の表示位置を入れて，[2]や[8]が押されたらこの変数を増減させているんですよね？

でしたら，IF文でこの変数の値をチェックして，「画面からはずれるような数値になったらもどす」という処理をすればいいのではないでしょうか。

サンプル・プログラムを**リスト2**に示します。140～150行が，数値をもどしている部分です。

また，**リスト2**は数値が範囲外だったら直すという方法ですが，逆に「範囲外になりそうだったらもとの数値を増減しない」という考えかたもあります。これをプログラムにしたのが，**リスト3**です。

120行と130行が変更されているのがわかるでしょうか。120行は「[2]キーが押されていたら」から「[2]キーが押されて，矢印の位置が一番下でなければ」に，130行は「[8]キーが押されていたら」から「[8]キーが押されて，矢印の位置が一番上でなければ」と条件が変わったわけです。

このように，結果的に同じ動作でも，その解法（アルゴリズム）は複数考えられる場合があります。

自分が求めるプログラムをどうやったら作れるかというのを，じっくり考えてみるのもいいでしょう。

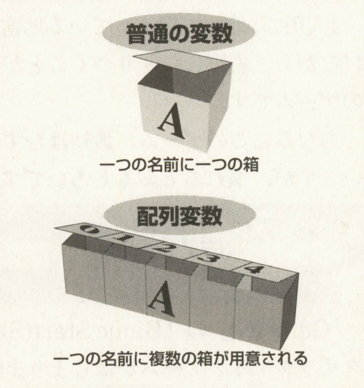
つぎに，DIM文について紹介しましょう。これは，“配列変数”を宣言するための命令です。

ここで，**第3図**を見てください。一般の変数は，「A」とか「KAISUU」などの一つの名前に対して，数値（文字列）を入れる箱は一つですね。

これに対して配列変数というのは，この一つの変数の名前に対して，複数の値（文字列）を記憶できるようにしたものです。

名前が同じでは区別がつかないので，名前のあとにカッコを付けて，その中に何番目かを示す数字を書きます。「A(0)」とか「A(1)」などですね。

この配列変数は，使うまえにあらかじめ名前と箱の数をBASICに伝える必要があります。




《第3図》配列変数の考えかた

その宣言がDIM文で，たとえば

DIM A(10)

とした場合には，「Aという名前で0～10の計11個の箱を持つ配列変数を宣言します」といっているわけです。

どうでしょう，理解できましたでしょうか？　スペースの都合から，簡単に説明してしまいましたが，わからない場合はまたハガキをください。お答えします。

## 疑問 質問 感想 ないですか？

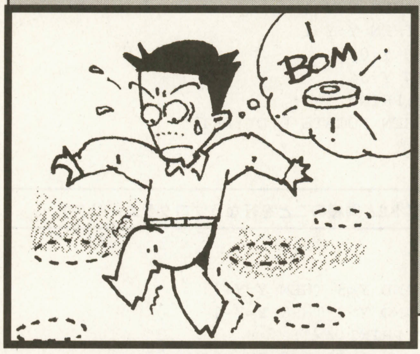
このコーナーでは，プログラムに関するQ＆Aを掲載しています。

プログラムに関する疑問（「こんなゲームを作りたいんだけど，ここがうまくいかない！」とか「このプログラムの入力方法がわからない～」）などがありましたら，右の住所までハガキや封書でお送りください。住所，氏名（ペンネーム），年齢，職業，電話番号も忘れずに。

**■あて先**

〒141
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部
GET＆RUN 係

また，電子メール（bm@jolls.co.jp）でも受け付けますが，その場合タイトルにGET＆RUN係と明記してください。




# 地雷(じらい)でどんどん

Naokiti(12歳)

## 内　容

1人用で,地面に埋まっている地雷を避けながら，右端にたどりつくことが目的のゲームです。

ちなみにこのゲーム，最初はむずかしいですが，慣れるとおもしろいです。

## 遊びかた

「Game(G)」の「Game Start(S)」をクリックするとゲームがはじまります。また，「Quit(Q)」でゲームを終了することができます。

それと，最初のプレイ時に新しくデータを作ります。

ゲームが始まると，ゲーム画面の左上に数字が出ます。それは地雷との距離と思ってください。つまりどれだけ地雷に近づいているかを表しています。

テンキーの[2][4][6][8]で，自分を移動させます。当然，地雷のある場所にいくと，死亡。下にある数字，それはタイム表示です。これが0になっても死亡。

それで，自分が右端までいくと，1面クリアとなります。全10面クリアで，感動のへボいエンディングが待ってます。

また，地雷の上下左右を囲うと，特別なボーナスが用意されています。だからといって，やり過ぎると，時間がなくなるでしょう。ほどほどにしておいたほうがいいでしょう。

## SCORE

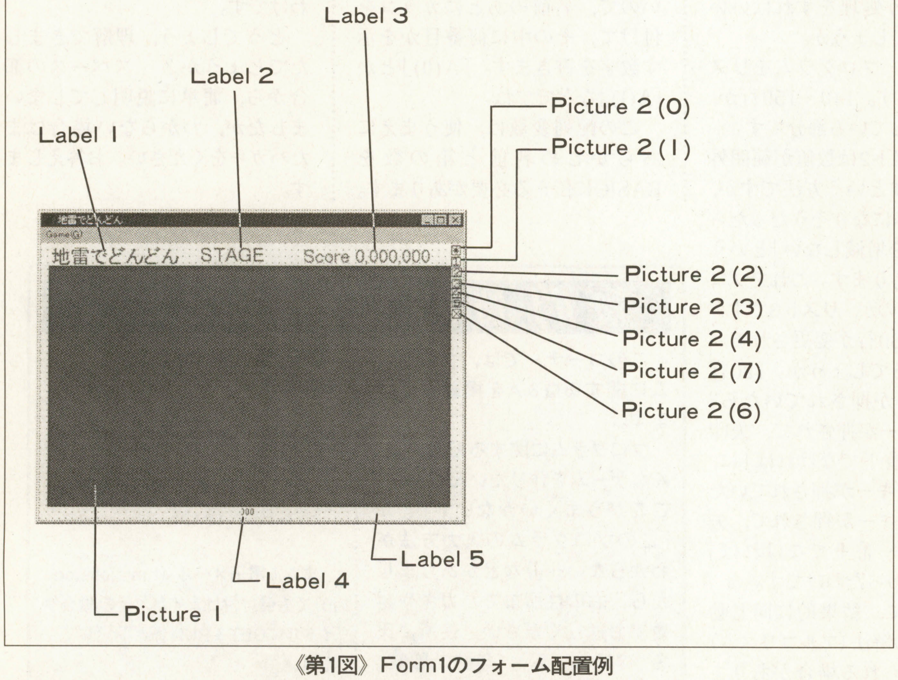
1.移動すると，近づき具合によって50点～300点が入る。
2.地雷の上下左右を囲うと10,000点！
3.ステージをクリアすると残りタイムにステージに応じた数をかけた点数がボーナスとして入る。
4.全面クリアで1,000,000点!!

ちなみにNaokitiは，全面クリアで3,072,170点です。

## プログラム

昔作った物を改良しまくって作ったので，かなり汚いです。

打ち込みかたは，




《第1図》 Form1のフォーム配置例

《編集部から》

このプログラムでは，ハイスコアなどのデータをプログラム中で読み書きしています。リストをそのまま入力すると，実行ファイルを作成して実行した場合にはそれと同じパスに，VB上でプログラムを実行した場合には，VB本体のパスに対して読み書きしようとします。

このパス，ファイル名に関してはForm1の宣言部にある「Const DATFILE="DO BEST50.DAT"」を書き換えることで変更可能です。

また，BGMを出力する場合，同じくForm1の宣言部にある「Const BGM01="C:¥WINDOWS¥MMDATA¥METBLAST.MID"」および「Const BGM02="C:¥WINDOWS¥MMDATA¥POPS.MID"」を自分の環境に合わせて書き換える必要があります。



《OVER FLOW》寒くなってきましたね。そろそろ，暖かい家の中でゴロゴロしてるのが幸せな季節です！(笑)ころがってるのにあきたら，ベーマガ片手にパソコンに向かってみては？きっと，心も身体もポカポカになれます。…それでは，今月のOFをお楽しみください。

**《第1表》Form1のプロパティリスト**

フォームの設定

| | |
|---|---|
| Name | Form1 |
| BackColor | &H00FFFFFF& |
| Caption | "地雷でどんどん" |
| Height | 5895 |
| KeyPreview | -1 'True |
| MaxButton | 0 'False |
| ScaleMode | 3 'ピクセル |
| Width | 8025 |

ピクチャの設定

| | |
|---|---|
| Name | Picture2 |
| AutoRedraw | -1 'True |
| AutoSize | -1 'True |
| Height | 180 |
| Index | 0～6 |
| Picture | 第？表 |
| ScaleMode | 3 'ピクセル |
| Visible | 0 'False |
| Width | 180 |

| | |
|---|---|
| Name | Picture1 |
| BackColor | &H00000080& |
| FontBold | -1 'True |
| FontName | "ＨＧ明朝B-PRO" |
| FontSize | 13.5 |
| ForeColor | &H00FFFFFF& |
| Height | 4530 |
| Left | 150 |
| ScaleMode | 3 'ピクセル |
| Top | 420 |
| Width | 7530 |

ラベルの設定

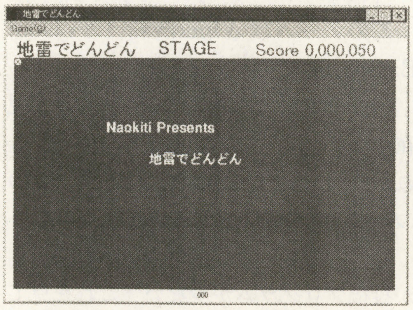
| | |
|---|---|
| Name | Label5 |
| FontBold | -1 'True |
| FontName | "標準明朝" |
| FontSize | 12 |
| ForeColor | &H000000FF& |
| Height | 285 |
| Left | 5925 |
| Top | 4950 |
| Visible | 0 'False |
| Width | 1875 |

| | |
|---|---|
| Name | Label4 |
| Alignment | 2 '中央揃え |
| Caption | "000" |
| FontName | "Small Fonts" |
| FontSize | 7.5 |
| Height | 165 |
| Left | 3765 |
| Top | 4980 |
| Width | 225 |

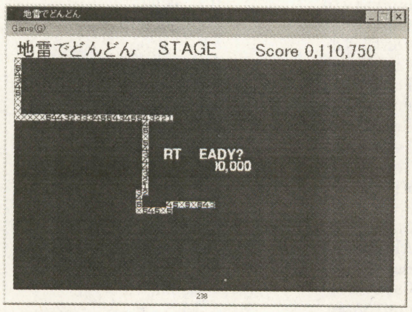
| | |
|---|---|
| Name | Label3 |
| BackStyle | 0 '透明 |
| Caption | "Score 0,000,000" |
| FontName | "ＭＳ Ｐゴシック" |
| FontSize | 18 |
| ForeColor | &H000000FF& |
| Height | 345 |
| Left | 4905 |
| Top | 45 |
| Width | 2730 |

| | |
|---|---|
| Name | Label2 |
| BackStyle | 0 '透明 |
| Caption | "STAGE 01" |
| FontName | "ＭＳ Ｐゴシック" |
| FontSize | 19.5 |
| ForeColor | &H00000080& |
| Height | 405 |
| Left | 2970 |
| Top | 15 |
| Width | 1590 |

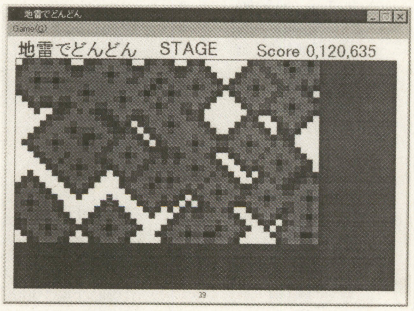
| | |
|---|---|
| Name | Label1 |
| BackStyle | 0 '透明 |
| Caption | "地雷でどんどん" |
| FontName | "ＭＳ Ｐゴシック" |
| FontSize | 18 |
| ForeColor | &H00FF0000& |
| Height | 360 |
| Left | 195 |
| Top | 60 |
| Width | 2580 |




▲《写真1》画面左上からスタート。タイトル文字がこのまま残るのはバグ？




▲《写真2》うまく地雷を避けながら画面右端までたどり着け！




▲《写真3》やった，クリア！クリアすると地雷の場所が表示される

**《第2表》ピクチャに貼る画像の設定**

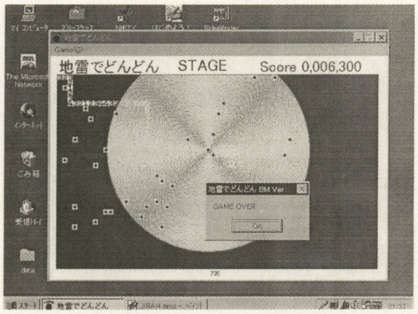
| Index | Picture |
|---|---|
| 0 | 地雷 |
| 1 | 1 |
| 2 | 2 |
| 3 | 3 |
| 4 | 4 |
| 5 | 5 |
| 6 | ×印 |

**《第3表》Form1のメニューリスト**

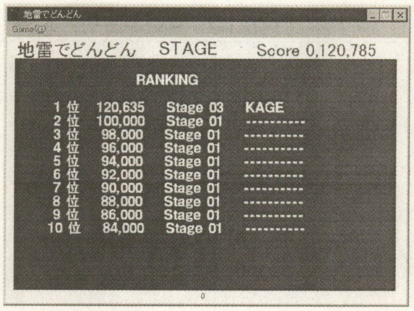
| キャプション | 名前 |
|---|---|
| Game(&G) | mnuGame |
| …Game Start(&S) | mnuStart |
| …Quit(&Q) | mnuQuit |

1.10×10のビットマップを六つ作る（地雷，1～5，6以上のX）
2.人間のアイコンを作る（右向きの）
3.フォームを二つ作る
4.Form1にラベルを5個，ピクチャを7個貼る。Picture2は0～6まで配列に（地雷が0）

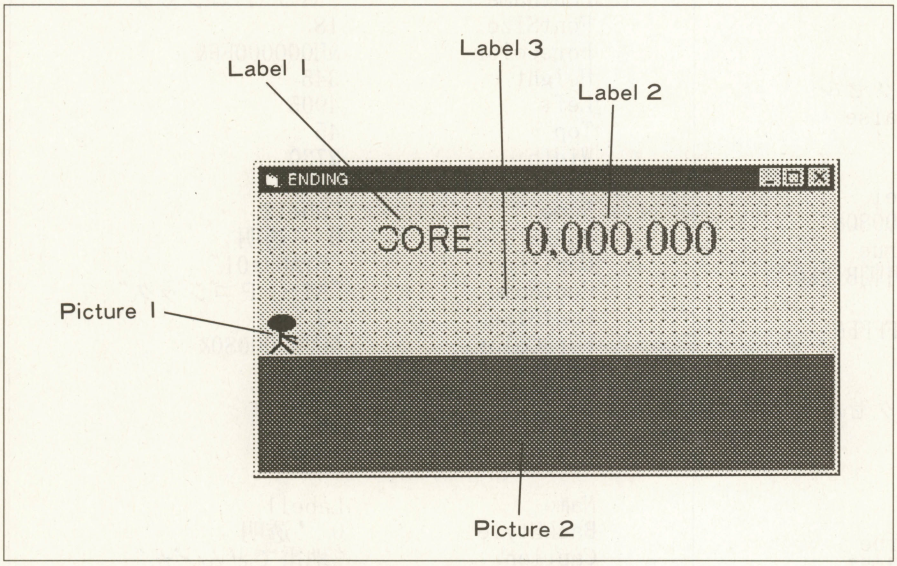
★毎月，8日が待ち遠しい。なぜならそれは，BMの発売日だから。（埼玉県入間市・名前未定18歳）……【影：月末が近づくのが恐ろしい。なぜならそれは，BMの〆切が待っているから。つぐ美：計画的に仕事すれば，大丈夫なんですよ！影：そんな言葉は私の辞書にナイ！】




▲《写真4》地雷を踏むとこんな派手な表示をしてゲーム・オーバー




▲《写真5》高得点をだすとランキング表に名前が登録できる




《第2図》Form2のフォーム配置例

《第4表》Form2のプロパティ・リスト

| | |
|---|---|
| フォームの設定 | |
| Name | Form2 |
| BackColor | &H00FFFF80& |
| Caption | "ENDING" |
| Height | 3270 |
| ScaleMode | 3　'ピクセル |
| Width | 6120 |
| ピクチャの設定 | |
| Name | Picture2 |
| BackColor | &H00000080& |
| Height | 1215 |
| Left | 0 |
| Top | 1680 |
| Width | 6030 |
| Name | Picture1 |
| AutoSize | -1　'True |
| BackColor | &H00FFFF80& |
| BorderStyle | 0　'なし |
| Height | 480 |
| Left | 0 |
| Picture | TEMP.FRX:0000 |
| Top | 1200 |
| Width | 480 |
| ラベルの設定 | |
| Name | Label3 |
| Alignment | 2　'中央揃え |
| BackStyle | 0　'透明 |
| Height | 285 |
| Left | 2025 |
| Top | 810 |
| Width | 2250 |
| Name | Label2 |
| Alignment | 1　'右揃え |
| BackStyle | 0　'透明 |
| Caption | "0,000,000" |
| FontBold | -1　'True |
| FontName | "HG明朝B-PRO" |
| FontSize | 24 |
| ForeColor | &H00FF0000& |
| Height | 480 |
| Left | 2400 |
| Top | 210 |
| Width | 2385 |
| Name | Label1 |
| Alignment | =　1　'右揃え |
| BackStyle | =　0　'透明 |
| Caption | =　"SCORE" |
| FontName | =　"ＭＳ　Ｐゴシック" |
| FontSize | =　20.25 |
| Height | =　405 |
| Left | =　1245 |
| Top | =　255 |
| Width | =　975 |

5.Form2にラベルを3個，ピクチャを2個貼る。

6.打ち込む。このとき宣言する定数は，自分のパソコンの環境に合わせてください

7.★Waitと書かれているところは，( )内を参考に調節する。486X(33)でちょうど

8.実行してバグやエラーがでたら修正する

## CHECKER FLAG

編：制限時間が結構キツイので，焦って地雷にぶつかってしまいます。なかなかおもしろいですね。

Dr.D：ただ，気になった点がいくつかあるぞ。

●歩いてきた場所に戻ると，自分のいる場所がわからなくなる。

●自分の初期位置が左上で，だいたいそのまま右へ進んでしまうため，フィールドの下のほうを使わないことが多い。

●タイトル画面の文字が残ってしまう場合がある。

●時間調整をFOR～NEXTで行なっているため，ゲームの速度が機種依存する。これは，実時間で調整するべき(VBのTimerコントロールでは使いづらいだろうから，APIのGetTickCountで経過時間の差を求め，Whileでループにするとよいだろう)

などじゃ。

それにしても小学校6年生とは驚いた。これからもがんばってくれよ。

9.でなくなったら完成

改造のアドバイスは特にしません。完成したら，いろいろ改造してみてください。また，Win95の人は，APIのところを変えればできると思うんで，やってみてくださいね。

## 最後に

このゲームはWindows3.1（Visual Basic2.0）で制作しました。

ベーマガを読み始めて1年半（97.6現在)。というわけで投稿してみました。これが，Naokiti一番の自信作です。このつぎは，もう少し先になるでしょう。

で，ここで一言。前からいわれているが投稿プログラムが少ない！これを見ているプログラマーの人（とくに小学生とかは）プログラムを作って投稿しましょう！

最後に，GBの「ポケモン」と「シレン」最高っス!!

**★参考にしました**

1.PC-9801/9821プログラム大全集2　101ページ「砂漠大脱走」遠藤和弘氏

2.VB研（第3部)



★プリンタに電源を入れるとプリンタが揺れて，パソコンデスク全体が揺れるのは普通なのでしょうか？(愛知県新城市・竹川友章17歳)
……【編：パソコンに電源を入れるとパソコンが爆発して，あたりに被害をまき散らすのにくらべれば，普通だと思いますよ。】

## 《リスト1》Form1のプログラム・リスト

```
'
' ┌───────────────────────┐
' │Naokiti  BM 初投稿作品          │
' │      地 雷 で ど ん ど ん      │
' │              BM Ver. 1997. 6.  │
'------------------------------------------
'Wait調整が必要な行には「'★Wait」と
'コメントがあるのでわかります。
'486SX-33 にあわせてあります。
'ｶｯｺ内はだいたいの目安です。
Declare Function BitBlt% Lib "GDI" (ByVal hdestdc%, ByVal X%, ByVal Y%, ByVa
l nwid%, ByVal NHei%, ByVal hsrcdc%, ByVal XSRC%, ByVal YSRC%, ByVal dwrop&)
Const SRCCOPY = &HCC0020
Declare Function mciSendString% Lib "MMSystem" (ByVal cmd$, ByVal ret$, ByVa
l retlen%, ByVal h%)
'変数、定数の宣言
Dim BOMS As Integer                                     '地雷数
Dim BOMX(100) As Integer, BOMY(100) As Integer          '地雷位置
Dim Score As Long, HI_SC As Long, Stage As Integer      '点数面数
Dim HITOX As Integer, HITOY As Integer                  '人間位置
Dim CFLG As Integer, GFLG As Integer, TFLG As Integer   'フラグ
Dim HIRAKI(49, 29) As Integer                           'ﾊﾟﾈﾙ状況
Dim Hi(50) As Long, Hi_Name(50) As String               'ﾊｲｽｺｱ管理
Dim Hi_Round(50) As Integer                             '  〃
Dim Col(6) As Long                                      'パネル色
Const DATFILE = "DOBEST50.DAT"                          'データは?
Const BGM01 = "C:¥WINDOWS¥MMDATA¥METBLAST.MID"          'ゲーム中
Const BGM02 = "C:¥WINDOWS¥MMDATA¥POPS.MID"              'ﾗﾝｷﾝｸﾞ中
'この２つの音楽が、Naokitiのおすすめです(^o^)。変更可能。

Sub ANG ()
  ret = mciSendString("open " & BGM01 & " alias bgm", "", 0, 0)
  ret = mciSendString("Play bgm", "", 0, 0)
End Sub

Sub ENDING ()
'えんでぃんぐのデモ(簡単ですが・・・)
'ここに「'★Wait」が集中していますね。
Form2.Show
Form2!Label2.Caption = Format(Score, "0,000,000")
For A = 1 To 180
  Form2!Picture1.Move A, 80
  For B = 1 To 150: DoEvents: Next '★Wait(計５秒強)
Next
Form2!Label3.Caption = "ん？立て札だ"
For A = 1 To 30000: DoEvents: Next '★Wait(３秒)
Form2!Label3.Caption = "[地雷源 終わり]"
For A = 1 To 30000: DoEvents: Next '★Wait(３秒)
Form2!Label3.Caption = "ということは･･･"
For A = 181 To 310
  Form2!Picture1.Move A, 80
  For B = 1 To 400: DoEvents: Next '★Wait(計７秒)
Next
Form2!Label3.Caption = "や、やったー！！": DoEvents
For A = 311 To 400
  Form2!Picture1.Move A, 80
  DoEvents                          '★Wait(計1.2秒くらい)
Next
For A = 1 To 40000: DoEvents: Next '★Wait(４秒)
Form2!Label3.Caption = "地雷でどんどん 完": DoEvents
For A = 1 To 30000: DoEvents: Next '★Wait(３秒)
Form2!Label3.Caption = "        by Naokiti": DoEvents
For A = 1 To 30000: DoEvents: Next '★Wait(３秒)
Form2!Label3.Caption = "BONUS 1,000,000": DoEvents
For A = 1 To 30000: DoEvents: Next '★Wait(３秒)
For A = 1 To 100
  Score = Score + 10000
  Form2!Label3.Caption = "BONUS 0," & Format(100 - A, "00") & "0,000"
  Form2!Label2.Caption = Format(Score, "0,000,000")
  For B = 1 To 1000: DoEvents: Next '★Wait(10回で１秒)
Next
For A = 1 To 30000: DoEvents: Next '★Wait(３秒)
Unload Form2
End Sub

Sub Form_KeyDown (KeyCode As Integer, Shift As Integer)
  If CFLG = 1 Or GFLG = 1 Then Exit Sub   'ゲーム中以外無効
  On Error Resume Next
  ' 人の移動
  If KeyCode = &H64 And HITOX >= 1 Then HITOX = HITOX - 1
  If KeyCode = &H66 And HITOX <= 48 Then HITOX = HITOX + 1
  If KeyCode = &H68 And HITOY >= 1 Then HITOY = HITOY - 1
  If KeyCode = &H62 And HITOY <= 28 Then HITOY = HITOY + 1
  ' 一番近い地雷との距離
  MB = 6
  For A = 1 To BOMS
    B = Abs(HITOX - BOMX(A)) + Abs(HITOY - BOMY(A))
    If MB > B Then MB = B
  Next
  If HIRAKI(HITOX, HITOY) = 0 Then Score = Score + (7 - MB) * 50
  HIRAKI(HITOX, HITOY) = 1
  ret = BitBlt(Picture1.hDC, HITOX * 10, HITOY * 10, 10, 10, Picture2(MB).hD
C, 0, 0, SRCCOPY)
  If HITOX = 49 Then 'クリアー
    Beep: Beep
    CFLG = 1
  End If
  If MB = 0 Then     'ゲームオーバー
    Beep: Beep: Beep
    GFLG = 1
  End If
  '地雷を囲んだか
  For A = 1 To BOMS
    BOX = BOMX(A): BOY = BOMY(A)
    DoEvents
    If HIRAKI(BOX, BOY) = 2 Then GoTo SHOE
    If BOX = 48 Then GoTo SHO1
    If HIRAKI(BOX + 1, BOY) = 0 Then GoTo SHOE
SHO1:
    If BOX = 1 Then GoTo SHO2
    If HIRAKI(BOX - 1, BOY) = 0 Then GoTo SHOE
SHO2:
    If BOY = 29 Then GoTo SHO3
    If HIRAKI(BOX, BOY + 1) = 0 Then GoTo SHOE
SHO3:
    If BOY = 0 Then GoTo SHO4
    If HIRAKI(BOX, BOY - 1) = 0 Then GoTo SHOE
SHO4:
    Score = Score + 10000
    HIRAKI(BOX, BOY) = 2
    Beep
    ret = BitBlt(Picture1.hDC, BOX * 10, BOY * 10, 12, 12, Picture2(0).hDC,
0, 0, SRCCOPY)
SHOE:
  Next
  Label3.Caption = "Score " & Format(Score, "0,000,000")
End Sub

Sub Form_Load ()
  TFLG = 1
  MsgBox "お願い" & Chr$(10) & "実行しているｱﾌﾟﾘｹｰｼｮﾝを" & Chr$(10) & "なる
べく少なくして"
End Sub

Sub Form_Paint ()
 If TFLG = 1 Then Title
End Sub

Sub Form_UnLoad (Cancel As Integer)
  '念のため・・・
  ret = mciSendString("stop bgm", "", 0, 0)
  ret = mciSendString("close bgm", "", 0, 0)
  End
End Sub

Sub HiCheck ()
'あなたは何位！？
Dim Rank As Integer
For A = 50 To 1 Step -1
  If Score >= Hi(A) Then Rank = A
Next
If Rank = 0 Then Exit Sub
MsgBox "Your Score Is Rank In!!!! (" & Rank & " 位)"
For A = 49 To Rank Step -1
  Hi(A + 1) = Hi(A)
  Hi_Name(A + 1) = Hi_Name(A)
  Hi_Round(A + 1) = Hi_Round(A)
Next
Hi_Name(Rank) = LeftB$(InputBox("NAME?(半角10文字以内)"), 10)
Hi(Rank) = Score
Hi_Round(Rank) = Stage
End Sub

Sub mnuQuit_Click ()
  Form_UnLoad 0
End Sub

Sub mnuStart_Click ()
  If TFLG = 0 Then Exit Sub
  TFLG = 0
  Col(0) = 0: Col(1) = RGB(255, 0, 0): Col(2) = RGB(255, 0, 255)
  Col(3) = RGB(127, 127, 0): Col(4) = RGB(0, 127, 0)
  Col(5) = RGB(0, 0, 255): Col(6) = RGB(255, 255, 255)
  On Error GoTo ERRORCHECK
HIREAD:
  'ハイスコアは何点！？
  Open DATFILE For Input As #1
  Input #1, HI_SC
  Close #1
  'スコアなどをクリアー
  Stage = 0: Score = 0
  Label3.Caption = "Score 0,000,000"
START: '頑張ってね！
    Randomize
    For A = 0 To 49
      For B = 0 To 29
        HIRAKI(A, B) = 0
      Next
    Next
    CFLG = 1
    Picture1.Cls
    Stage = Stage + 1
    If Stage = 11 Then
      ENDING
      MsgBox "Score : " & Format(Score, "0,000,000")
      GoSub HIKANRI
      TFLG = 1: Title
      Exit Sub
    End If
    Label2.Caption = "STAGE " & Format(Stage, "00")
    BOMS = Stage * 7 + 30
    ' BOM位置決定
    For A = 1 To BOMS
82    BOMX(A) = Int(Rnd * 48) + 1
      BOMY(A) = Int(Rnd * 30)
      For B = 1 To A - 1
        If BOMX(A) = BOMX(B) And BOMY(A) = BOMY(B) Then 82
        HIRAKI(BOMX(A), BOMY(A)) = 1
      Next
    Next
    ' ステージ開始
    HITOX = 0: HITOY = 0
    Picture1.CurrentX = 150
    Picture1.CurrentY = 160
    Picture1.Print "HI-SCORE = " & Format(HI_SC, "0,000,000")
    For A = 1 To 65
      Picture1.CurrentX = 170
      Picture1.CurrentY = 142
      Picture1.Print "STAGE " & Format(Stage, "00") & " READY?"
      For B = 1 To 650 - A * 10: DoEvents: Next '★Wait(点滅が５秒弱)
```

★ここって，いつも誰が読んでるの？(秋田市・梁田洋志19歳)……【**編集長**：私と…。**Dr.D**：ちゃんと読んでいるぞ。**編**：もちろん目を通しています。**つぐ美**：いつも楽しみなのよね。**影**：というわけで，みんなで読んでるということだ。わかったかな？(えらそう)】

```
      Picture1.CurrentX = 170
      Picture1.CurrentY = 142
      Picture1.Print "                 "
      For B = 1 To 650 - A * 10: DoEvents: Next '★Wait(〃)
    Next
    Picture1.CurrentX = 150
    Picture1.CurrentY = 160
    Picture1.Print "                  "
    NTIME = 1000
    Picture1.CurrentX = 200: Picture1.CurrentY = 142: Picture1.Print "START"
    For B = 1 To 8500: DoEvents: Next              '★Wait(1秒弱)
    Picture1.CurrentX = 200: Picture1.CurrentY = 142: Picture1.Print "      "
    Line (10, 332)-(510, 342), RGB(0, 127, 0), BF
    ANG
    MB = 6
    For A = 1 To BOMS
      B = BOMX(A) + BOMY(A)
      If MB > B Then MB = B
    Next
    ret = BitBlt(Picture1.hDC, 0, 0, 10, 10, Picture2(MB).hDC, 0, 0, SRCCOPY
)
    CFLG = 0: GFLG = 0
    While NTIME >= 1
      NTIME = NTIME - 1
      Label4.Caption = NTIME
      If NTIME = 200 Then Label5.Caption = "時間がないぞ！": Label5.Visible
 = -1
      If NTIME = 100 Then Label5.Caption = "もう限界だ！"
      If CFLG = 1 Then Label5.Visible = 0: GoTo SCLEAR
      If GFLG = 1 Then GoTo OVER
      Line (10 + (1000 - NTIME) ¥ 4, 332)-Step(0, 11), &HFFFFFF
      Line (NTIME ¥ 4 + 261, 332)-Step(0, 11), &HFFFFFF
      If NTIME <= 200 And NTIME Mod 4 = 0 Then
        Line (10 + 250 - NTIME / 4, 332)-Step(NTIME / 2, 10), QBColor(9 + (N
TIME Mod 6)), BF
      End If
      If NTIME = 500 Then Line (135, 332)-Step(250, 10), RGB(191, 191, 0), B
F
      For B = 1 To 750: DoEvents: Next        '★Wait(何もせず10カウントが1秒分)
    Wend
OVER:
    Label5.Visible = 0
    For A = 6 To 200
      Picture1.Circle (HITOX * 10 + 5, HITOY * 10 + 5), A, QBColor(12)
      DoEvents                             '★Wait(爆発が速い場合)
      If A >= 9 Then Picture1.Circle (HITOX * 10 + 5, HITOY * 10 + 5), A - 3
, QBColor(14)
    Next
    ret = mciSendString("stop bgm", "", 0, 0)
    ret = mciSendString("close bgm", "", 0, 0)
    For A = 1 To BOMS
      ret = BitBlt(Picture1.hDC, BOMX(A) * 10, BOMY(A) * 10, 12, 12, Picture
2(0).hDC, 0, 0, SRCCOPY)
      BOX = BOMX(A): BOY = BOMY(A)
    Next
    For A = 1 To 20000: DoEvents: Next        '★Wait(2秒)
    MsgBox "GAME OVER"
    MsgBox "Score : " & Format(Score, "0,000,000")
    GoSub HIKANRI
    TFLG = 1: Title
    Exit Sub
SCLEAR:
    MsgBox "CLEAR!!"
    ret = mciSendString("stop bgm", "", 0, 0)
    ret = mciSendString("close bgm", "", 0, 0)
    Scc = 0
    For A = 1 To NTIME: Scc = Scc + 135 + Stage * 15: Next
    MsgBox "BONUS!! " & NTIME & " * " & 135 + Stage * 15 & " = " & Scc
    For A = 1 To NTIME
      Score = Score + 135 + Stage * 15
      Line (10 + (1000 - NTIME + A) ¥ 4, 332)-Step(0, 11), &HFFFFFF
      Line ((NTIME - A) ¥ 4 + 261, 332)-Step(0, 11), &HFFFFFF
      'ここにも場合によってはWaitを・・
    Next
    Label3.Caption = "Score " & Format(Score, "0,000,000")
    DoEvents 'ここはWaitではない
    For X = 0 To 49
      For Y = 0 To 29
        MB = 6
        For A = 1 To BOMS
          B = Abs(X - BOMX(A)) + Abs(Y - BOMY(A))
          If MB > B Then MB = B
        Next
        Picture1.Line (X * 10, Y * 10)-Step(9, 9), Col(MB), BF
        Next
        Refresh
      Next
    For A = 1 To 20000: DoEvents: Next'★Wait(2秒)
  GoTo START
  HIKANRI:
    Open DATFILE For Input As #1
    For A = 1 To 50
    Input #1, Hi(A)
    Input #1, Hi_Round(A)
    Input #1, Hi_Name(A)
    Next
    Close #1
    HiCheck
    Picture1.AutoRedraw = -1
    ret = mciSendString("open " & BGM02 & " alias bgm", "", 0, 0)
    ret = mciSendString("Play bgm", "", 0, 0)
    For A = 1 To 21000: DoEvents: Next '★Wait(曲が始まるまで
    For B = 1 To 41
    Picture1.Cls
    Picture1.Print
    Picture1.Print "                        RANKING"
    Picture1.Print
    For A = B To 9 + B
      Msg = "        " & Right$(" " & A, 2) & " 位 " & Right$("          " & Format
(Hi(A), "#,#00"), 9)
      Select Case Hi_Round(A)
      Case 1 To 10: Msg = Msg & "    Stage " & Format(Hi_Round(A), "00") & "
" & Hi_Name(A)
      Case 11: Msg = Msg & "    ALL CLEAR    " & Hi_Name(A)
      End Select
      Picture1.Print Msg
    Next
    Picture1.Refresh
    For A = 1 To 3000: DoEvents: Next '★Wait(0.5秒位)
    If B = 1 Then For A = 1 To 30000: DoEvents: Next '★Wait(上の10倍くらい)
    Next
    For A = 1 To 20000: DoEvents: Next '★Wait(2秒)
    Picture1.Cls
    Picture1.AutoRedraw = 0
    ret = mciSendString("stop bgm", "", 0, 0)
    ret = mciSendString("close bgm", "", 0, 0)
    Open DATFILE For Output As #1
    For A = 1 To 50
      Print #1, Hi(A)
      Print #1, Hi_Round(A)
      Print #1, Hi_Name(A)
    Next
    Close #1
  Return
  ERRORCHECK: '最初にプレイしたときはここに来る
    MsgBox "データを新しく作成します"
    Close #1
    Open DATFILE For Output As #1
    For A = 1 To 50
      Print #1, 102000 - A * 2000
      Print #1, 1
      Print #1, "----------"
    Next
    Close #1
    GoTo HIREAD
  Resume
  End Sub

  Sub Title ()
    Picture1.Cls
    Picture1.CurrentX = 150: Picture1.CurrentY = 100
    Picture1.Print "Naokiti Presents"
    Picture1.CurrentX = 220: Picture1.CurrentY = 150
    Picture1.Print "地雷でどんどん"
  End Sub
```

by Cocofille

評…ゆっくり休んで良くなってください(編)

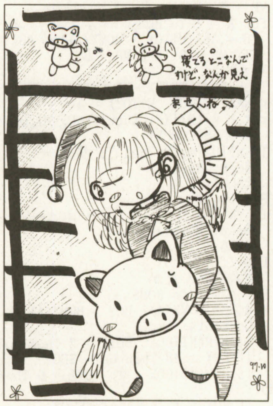
by 月代銀猫

評…初雪はいつになるのかなぁ(つぐ美)

by 野沢プロト

評…うれしさがヒシヒシと伝わってきます(編)

by たぬき

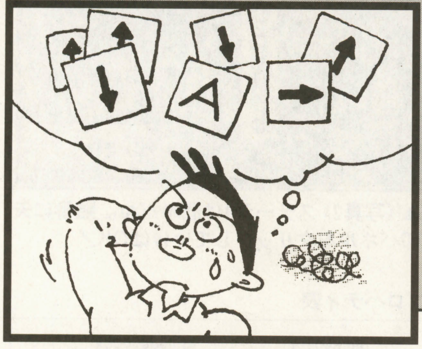


評…なんかぶたさん困ってない？(つぐ美)



★編さん，なんか近ごろボケすぎていませんか？影さんの色に染まっているような……あれが地なのか……(長野県佐久市・小林　薫18歳)……【編：か・影さんの色にってそんな…(苦痛)影：地だろ，地。なんでもかんでも人のせいにするのはよくないぞ。うん。】

# Windows95(Visual Basic 4.0)用



## 全200面のパズルゲーム
## 移植版 Slide(スライド)

工藤　俊介(18歳)

### 内　容

パズルゲームです。全200面(!!)。

ゲームをスタートさせると，5×5のフィールド上にいくつかのパネルができます。一番左上にいくつかある「A」が，「キーパネル」で，矢印がついているのが「矢印パネル」です。

「矢印パネル」をクリックすると，左右ならその横1列，上下ならその縦1列がその方向に1マス分「スライド」し，その「矢印パネル」は消滅します。これを利用し，「キーパネル」を一番右下に移動させればクリアとなります。

100面を過ぎると，また1面と同じステージから始まりますが，いくつかの追加ルールがあります(裏面と考えてください)。

①スライドさせるとき，その列に，クリックした「矢印パネル」しかない場合はスライドできない。

②すべての「矢印パネル」が消えないと，たとえ「キーパネル」が右下に移動していてもクリアにはならない。

の，2点です。では，がんばってください。

《第1表》変数表

| | |
|---|---|
| D$( ) | ステージ・データ |
| DS$,DI～D4 | ステージ作成用 |
| FV | そのステージの矢印パネルの数 |
| FS | いまの状態での矢印パネルの数 |
| FP( , ) | 仮想画面 |
| MD | 状況フラグ |
| MK | ステージ表示フラグ |
| P$( ) | パスワード |
| PT( ) | パネルの種類 |
| PX( ),PY( ) | パネルのX座標,Y座標 |
| Q$ | パスワード照合用 |
| R$( , ) | ルール説明の内容 |
| S$,PN,PM,V,W | スライド処理用 |
| ST | ステージ数 |
| SR | ルール説明表示フラグ |
| C,I,J,K,S,X,Y,Z | 雑用 |

### プログラム

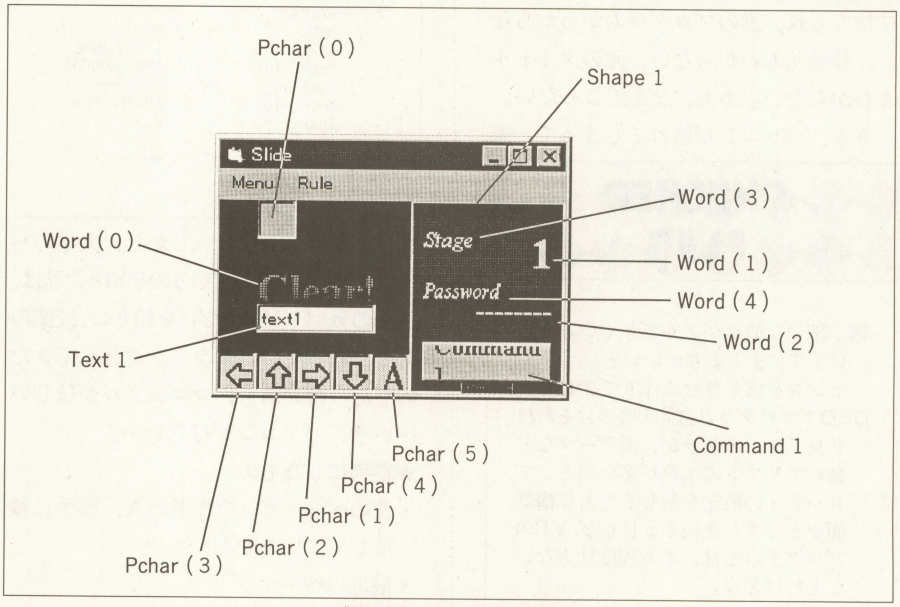
さて，まず**第1図**のようにフォームを作ってください。Imageの"panel( )"と，Pictureの"Pchr( )", "End_pic", "Title_pic"は，どこでもかまいません。

panel( )を25個も配置するのは面倒なので，テクニックをひとつ。

Ⅰ：Imageを1個，左上に配置し，name, height, width, visibleを設定。
Ⅱ：それを「編集」で「コピー」する。
Ⅲ：フォームをクリックしたあと,「編集」の「貼り付け」。
Ⅳ：ポインタで範囲を指定して，2個のImageを選択。
Ⅴ：Ⅱ～Ⅳを繰り返せば，4個，8個，16個に増える。

つぎに，ペイントか何かで，キャラクターを作りましょう。**第2図**を参考にして，"Pchr()", "End_pic", "Title_pic"を設定します。

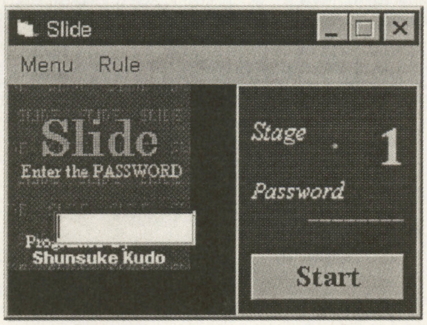
そうしたら，メモ帳などでデータ文(**リスト4**)を入力してください。このプログラムでは，**リスト4**のデータ・ファイルを実行時に読み込みます。それを適当な名前で(できれば"Slide_DT.txt")，プログラムと同じフォルダ内にセーブしてくだ



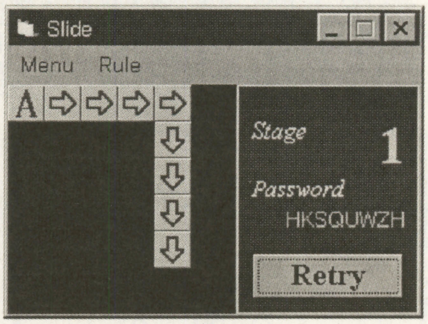

《第1図》フォーム配置例

★大学のサーバにホームページを作ろうと思いますが，「学術目的に限る」という条件をクリアする方法を教えてください(秋田市・水野夢絵19歳)……【つぐ美：プログラムに関することなら，学術的だと思うけど。影：「学術は爆発だ!」と書…ぼ，暴力反・た…】

《第2図》パネルのグラフィックなど




▲《写真1》さあ，スタート！パスワードを入力すると先の面から進められる




▲《写真2》ステージ1は簡単だね。順番に矢印パネルをクリックしていけばOK！

さい。

そして，**リスト1～3**を入力してください。実行して，タイトルが表示されたら，ステージ・データが正しいかどうかをチェックするために，一時中断をし，**リスト5**を実行してみてください。リスト5を参照して，出てきた値がちがっていたら，リスト4を修正してください。

最後に，エラーが出なくなったら，完成です！

## 最後に

ついに，MZ-2500が壊れた。泣く泣く粗大ゴミに…。しかし，手元には1枚の紙切れが。そう，このゲームをPC-E550に移植する際に印刷した，ステージ・データであったのだ。

もともと，このゲーム，4，5年前にベーマガに載っていたゲームを個人的にMZ-2500に移植していたのだ。つまり，これも「移植」!?　しかし，昔のベーマガは母に捨てられ，誰のプログラムかわからない，移植元もわからない，元のタイトルもわからない。あぁ，なんてこったい。

そう，パソコンが壊れてしまって，家にはパソコンがない。しかし，大学のパソコンにVBが入っているのを知った私は，過去のカンとVB研だけを頼りに，授業の合間をぬってプログラミングをしてきたのであった。あぁ，マニュアルがほしい…いや，パソコンがほしい…。

**★参考にしたもの**

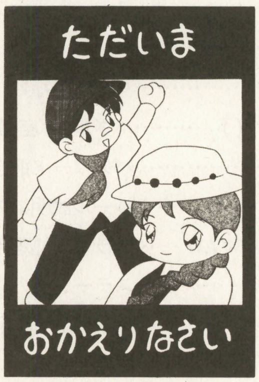
・昔のベーマガ（原作者の人，勝手に移植してすいません）
・最近のベーマガ
・VB研

《第2表》Form1のプロパティ表

| | | |
|---|---|---|
| フォームの設定 | | |
| | Name | Form1 |
| | BackColor | &H00000000& |
| | BorderStyle | 1 '固定(実線) |
| | Caption | "Slide " |
| | Height | 2490 |
| | MaxButton | 0 'False |
| | ScaleMode | 3 'ﾋﾟｸｾﾙ |
| | Width | 3360 |
| コマンドボタンの設定 | | |
| | Name | Command1 |
| | Fontname | "Times New Roman" |
| | Fontsize | 12 |
| | Height | 375 |
| | Left | 1920 |
| | Top | 1320 |
| | Width | 1215 |
| ピクチャボックスの設定 | | |
| | Name | End_pic |
| | Height | 1800 |
| | Visible | 0 'False |
| | Width | 3240 |
| | Name | Pchr |
| | Height | 360 |
| | Index | 0～5 |
| | Visible | 0 'False |
| | Width | 360 |
| | Name | Title_pic |
| | Height | 1800 |
| | Visible | 0 'False |
| | Width | 1800 |
| テキストボックスの設定 | | |
| | Name | Text1 |
| | Alignment | 2 '中央揃え |
| | Height | 270 |
| | Left | 360 |
| | MousePointer | 3 'I ﾋﾞｰﾑ |
| | Top | 975 |
| | Visible | 0 'False |
| | Width | 1110 |
| ラベルの設定 | | |
| | Name | word |
| | Alignment | 1 '右揃え |
| | BackColor | &H00800000& |
| | Caption | "--------" |
| | ForeColor | &H00FFFF00& |
| | Index | 2 |
| | Name | word |
| | BackColor | &H00800000& |
| | Caption | "Password" |
| | Fontname | "Times New Roman" |
| | Fontsize | 9 |
| | Fontitalic | -1 'True |
| | ForeColor | &H00FFFFFF& |
| | Index | 4 |
| | Name | word |
| | Alignment | 1 '右揃え |
| | BackColor | &H00800000& |
| | Caption | "1" |
| | Fontname | "Times New Roman" |
| | Fontsize | 20.25 |
| | ForeColor | &H0000FFFF& |
| | Index | 1 |
| | Name | word |
| | BackColor | &H00800000& |
| | Caption | "Stage" |
| | Fontname | "Times New Roman" |
| | Fontsize | 9.75 |
| | Fontitalic | -1 'True |
| | ForeColor | &H00FFFFFF& |
| | Index | 3 |
| | Name | word |
| | BackColor | &H00000000& |
| | Caption | "Clear!" |
| | Fontname | "Times New Roman" |
| | Fontsize | 20.25 |
| | ForeColor | &H000000FF& |
| | Index | 0 |
| | Visible | 0 'False |
| シャープの設定 | | |
| | Name | Shape1 |
| | BackColor | &H00800000& |
| | BackStyle | 1 '不透明 |
| | BorderColor | &H00FFFFFF& |
| | Height | 1800 |
| | Left | 1800 |
| | Top | 0 |
| | Width | 1440 |
| イメージの設定 | | |
| | Name | Panel |
| | Appearance | 0 'ﾌﾗｯﾄ |
| | Height | 360 |
| | Index | 0～24 |
| | Visible | 0 'False |
| | Width | 360 |

### CHECKER FLAG

編：細かな演出がよくできていると思います。まとまりがいいというか，センスを感じさせる作りですね。
Dr.D：プログラム自体の長さはそれほど長くないのじゃが，面データなど含めてリストの本数が多いのと，プロパティの設定を載せるため結構誌面をとってしまいそうじゃな。VBのプログラムでは，ある程度仕方ないことだけどな。

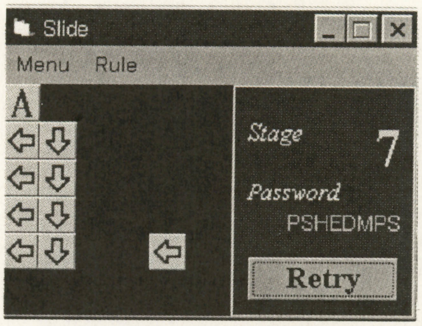



by NA+M+PA

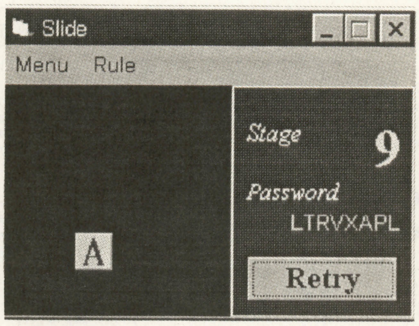
評…あの色使いが好きだな（つぐ美）



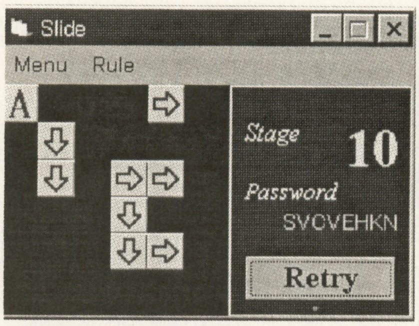
★ワンテク：バンダイの電子ゲーム「マメゲーム・シリーズ」で，スタートボタンを押しながらリセットしてみよう。すると…。（岩手県和賀郡・**バニッシュモンスターはついに26歳**）……【**編**：ためしてみてください。**影**：ついに…，どうしたんだ？気になるぞっ！】




▲《写真3》ステージ7ともなるとちょっと考えるかな？いや，まだまだ簡単




▲《写真4》キーパネルだけ残してしまったぞ。こうなるとやり直し！




▲《写真5》その面のパスワードはしっかり控えておこうね

**《第3表》Form2のプロパティ設定**

| | |
|---|---|
| Name | Form2 |
| BorderStyle | 1 '固定(実線) |
| Caption | "Slide_Rule " |
| Height | 1590 |
| MaxButton | 0 'False |
| MinButton | 0 'False |
| ScaleMode | 3 'ﾋﾟｸｾﾙ |
| Visible | 0 'False |
| Width | 3360 |
| ラベルの設定 | |
| Name | Rule_txt |
| Caption | " " (Index=1) |
| ForeColor | &H80000001& (Index=0) |
| | &H00000000& (Index=4) |
| Height | 255 |
| Index | 0～4 |
| Left | 0 |
| Top | 0 (Index=0) |
| | 240 (Index=1) |
| | 480 (Index=2) |
| | 720 (Index=3) |
| | 960 (Index=4) |
| Width | 2655 (Index=0) |
| | 3255 (Index=1～4) |
| WordWrap | -1 'True |

**《第4表》Form1のメニュー設定**

| キャプション | 名前 | Enabled |
|---|---|---|
| "Menu" | Mn_Menu | |
| …"Title" | Mn_Title | 0 'False |
| …"Quit" | Mn_Quit | |
| "Rule" | Mn_Rule | |

**《リスト1》Form1のプログラム・リスト**

```
Dim MD, FV, FS As Integer
Dim FP(4, 4) As Integer
Dim D$(100), P$(200)
Dim PX(24), PY(24), PT(24)

Private Sub Make_Stage(MK)
  DS$ = "5"                  'ステージ作成
  For I = 0 To 11
    D1 = Asc(Mid$(D$(ST + (ST > 100) * 100), I + 1, 1)) - 65
    D2 = Int(D1 / 5): D3 = D1 - D2 * 5
    If ST > 100 Then D2 = (5 - D2) * Sgn(D2): D3 = (5 - D3) * Sgn(D3)
    DS$ = DS$ + Chr$(D2 + 48) + Chr$(D3 + 48)
  Next
  If MK = 0 Then
    For I = 0 To FV
      panel(I).Visible = False
    Next
  End If
  word(1).Caption = ST
  word(2).Caption = P$(ST)
  FV = -1                    'ステージ表示
  For I = 0 To 4: For J = 0 To 4
    If ST < 101 Then X = I: Y = J Else X = J: Y = I
    D4 = Val(Mid$(DS$, I * 5 + J + 1, 1))
    FP(X, Y) = -1
    If D4 > 0 Then
      FV = FV + 1
      PX(FV) = X: PY(FV) = Y
      PT(FV) = D4: FP(X, Y) = FV
      panel(FV).Picture = Pchr(D4).Picture
      If MK = 1 Then
        panel(FV).Move 96, 120
        panel(FV).Visible = True
          For K = 0 To (5 - Y) * 3 - 1
          panel(FV).Top = panel(FV).Top - 8
        Next
        For K = 0 To (4 - X) * 3 - 1
          panel(FV).Left = panel(FV).Left - 8
        Next
      Else
        panel(FV).Move X * 24, Y * 24
        panel(FV).Visible = True
      End If
    End If
  Next J, I
  FS = FV
  If Form2.Visible = True And (ST > 100) <> SR Then Form2.Show
End Sub

Private Sub Set_Title()
  MD = 0                     'タイトル表示
  Mn_title.Enabled = False
  For I = 0 To FV
    panel(I).Visible = False
  Next
  Form1.Picture = Title_pic.Picture
  Command1.Caption = "Start"
  If ST = 0 Then Text1.Text = "" Else Text1.Text = P$(ST)
  Text1.Visible = True
End Sub

Private Sub Slide(PN)
  PD = PT(PN): S$ = ""       '何をスライドさせるか判定
  X = PX(PN): Y = PY(PN)
  V = (PD = 3) - (PD = 1): W = (PD = 2) - (PD = 4)
  For I = 1 To 4
    X = X - V: X = X + (X > 4) * 5 - (X < 0) * 5
    Y = Y - W: Y = Y + (Y > 4) * 5 - (Y < 0) * 5
    If FP(X, Y) > -1 Then S$ = S$ + Chr$(FP(X, Y) + 65)
  Next
  If PD = 5 Or (S$ = "" And ST > 100) Then
    For I = 0 To 9               'スライドできない場合
      X = (4 - Int(Rnd * 9)) * (I < 9)
      Y = (4 - Int(Rnd * 9)) * (I < 9)
      panel(PN).Move PX(PN) * 24 + X, PY(PN) * 24 + Y
    Next: Exit Sub
```

★やっぱり多趣味すぎるのは良くないデスね。欲しい物だけがどんどん増えていく…。(青森県八戸市・**竹内久雄18歳**)……**【つぐ美：**新しいモノが出ると，つい買ってしまうのよねぇ。あとで後悔したりするんだけど。…何かひとつにしぼれれば苦労しないよね。**】**

```
    End If
    Out_panel (PN)
    PT(PN) = 0
    FP(PX(PN), PY(PN)) = -1    'スライド開始
    If S$ <> "" Then
      For I = 1 To Len(S$)
        PM = Asc(Mid$(S$, I, 1)) - 65
        FP(PX(PM), PY(PM)) = -1
        PX(PM) = PX(PM) + V: PY(PM) = PY(PM) + W
          For J = 0 To 11
            panel(PM).Move panel(PM).Left + V * 2, panel(PM).Top + W * 2
          Next
          If PX(PM) < 0 Or PX(PM) > 4 Or PY(PM) < 0 Or PY(PM) > 4 Then
            PX(PM) = PX(PM) - V * 5: PY(PM) = PY(PM) - W * 5
            panel(PM).Move (PX(PM) - V) * 24, (PY(PM) - W) * 24
            For J = 0 To 11
              panel(PM).Move panel(PM).Left + V * 2, panel(PM).Top + W * 2
            Next
          End If
        FP(PX(PM), PY(PM)) = PM
      Next
    End If
    FS = FS - 1                    'クリア判定
    If FP(4, 4) = 0 And (FS = 0 Or ST < 101) Then
      For I = 1 To FV
        If panel(I).Visible = True Then Out_panel (I)
      Next
      word(0).Visible = True
      For I = 0 To 31
        word(0).Move 22 + Rnd * 5, 38 + Rnd * 5
      Next
      word(0).Visible = False
      If ST = 200 Then             'エンディング処理
        For I = 1 To 4
          word(I).Visible = False
        Next
        Shape1.Visible = False
        panel(0).Visible = False
        Form1.Picture = End_pic.Picture
        Command1.Caption = "Quit"
        MD = 2
      Else: ST = ST + 1: Make_Stage (1)
      End If
    End If
End Sub

Private Sub Out_panel(PN)
  X = PX(PN) * 24: Y = PY(PN) * 24
  panel(PN).Visible = False
  For I = 0 To 47                  'パネル消去
    C = (I * 3 - 255) * (I < 47)
    S = Int(I / 5) + 1
    Line (X + S - 1, Y + S - 1)-(X + 24 - S, Y + 24 - S), 0, B
    Line (X + S, Y + S)-(X + 23 - S, Y + 23 - S), &H10101 * C, BF
  Next
End Sub

Private Sub Command1_Click()
  If MD = 0 Then
    Text1.Visible = False
    Form1.Picture = LoadPicture()
    Mn_title.Enabled = True
    Q$ = "": T$ = Text1.Text
    For I = 1 To Len(T$)           'パスワード照合
      Z = Asc(Mid$(T$, I, 1))
      Q$ = Q$ + Chr$(Z + (Z > 90) * 32)
    Next
    ST = 0
    For I = 1 To 200
      If Q$ = P$(I) Then ST = I
    Next
    If ST = 0 Then ST = 1
    'If Left$(Q$, 1) = "*" Then ST = Val(Mid$(Q$, 2))
    Command1.Caption = "Retry"
  Else: If MD = 2 Then Unload Form1
  End If
  Make_Stage (1 - MD)
  MD = 1
End Sub

Private Sub Form_Load()
  Form1.Left = Screen.Width / 2 - Form1.Width / 2
  Form1.Top = Screen.Height / 2 - Form1.Height / 2
  Open "Slide_DT.txt" For Input Shared As #1  '注意：ファイル名はリスト４と
同じもの
  For I = 1 To 100                  'データ読み込み
    Input #1, D$(I)
  Next
  For I = 0 To 1: For J = 0 To 4
    Input #1, R$(J, I)
  Next J, I
  Close #1
  For I = 1 To 200                  'パスワードの設定
    P$(I) = ""
    For J = 0 To 7
      Z = Asc(Mid$(D$(I + (I > 100) * 100), J - (I > 100) * 4 + 1, 1)) - 65
      P$(I) = P$(I) + Chr$((Z + I * 7 + J * 3) Mod 26 + 65)
  Next J, I
  ST = 0: SR = 0
  Set_Title
End Sub

Private Sub Form_Resize()
  If Form2.Visible = True Then Form2.Visible = False
End Sub

Private Sub Form_Unload(Cancel As Integer)
  Unload Form2
  End
End Sub

Private Sub Mn_quit_Click()
  Unload Form1
End Sub

Private Sub Mn_rule_Click()
  Form2.Move Form1.Left + 3300, Form1.Top + 900
  Form2.Show
End Sub

Private Sub Mn_title_Click()
  If MD = 2 Then
    For I = 1 To 4
      word(I).Visible = True
    Next
    Shape1.Visible = True
  End If
  Set_Title
End Sub

Private Sub panel_Click(Index As Integer)
  Slide (Index)
End Sub

Private Sub panel_DblClick(Index As Integer)
  Slide (Index)
End Sub
```

### 《リスト2》Form2のプログラム・リスト

```
Private Sub Form_Activate()
  SR = (ST > 100)
  For I = 1 To 4
    Form2.Rule_txt(I).Caption = R$(I, -SR)
  Next
  Form2.Rule_txt(0).ForeColor = &HFF - &HFF0000 * (ST > 100)
End Sub
```

### 《リスト3》コード・モジュールのプログラム・リスト

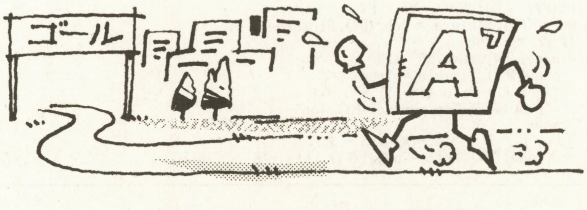
```
Global ST, SR As Integer
Global R$(4, 1)
```

### 《リスト5》データ・チェック用プログラム

```
A=0:N=(0～3):for I=N*25+1 to N*25+25:for J=1 to 12:A=A+asc(mid$(D$(I),J,1))-
65:next J,I:print A

'N=0  1691    (Stage  1～ 25    リスト4   1行目～5行目)
'N=1  1431    ( 〃  26～ 50      〃      6 〃   10 〃 )
'N=2  1606    ( 〃  51～ 75      〃     11 〃   15 〃 )
'N=3  1738    ( 〃  76～100      〃     16 〃   20 〃 )
'     Nに0から3までを入れてみて、上の文を実行してみてください。
'     出てきた数字が、上の数字と異なる場合は、リスト4が間違って
'     いるということなので、指示されている行を確認してください。
```

### 《リスト4》テキスト・データ（"slide_dt.txt"）

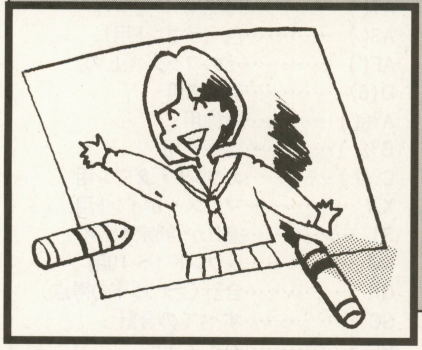
```
AAFABAAFABYY,AAJAAJAAJAAJ,ADFAQYYAAAAD,ACAAPAAAAAAA,UAAAAAANAKPB
AAAUBAUBAUBJ,SSEYUAAAAAAD,AABKAAVBKACV,AFABAAMFABAE,AAEUAAAAJVBB
AEAPAFAAAAUY,AAPAAAAAAACA,UAIEAAAUXABP,DAAEUAAFPAUE,TUIBBPFIBBVU
EYAAPFACUALA,FEUAAAYAAFFB,FDGTVHPGXBUA,AAABAAKDAAKA,ABAABCAAABAB
AAACAUAAPAFD,YUMBBHFIEBYT,AGLAHJBLHBYU,ADGGVGJEYUAA,UFAUAFUAFUAF
AKADACMCQAAP,AABKABMMBMAV,AAAAARABHAFA,AAAAAAAAACMR,AKAAAAAAAEAP
DACAADPAUAKA,DAAADHAAKPAA,AAMMGYYEBBYY,AADKACAADKDA,DKCAADFAVADP
AAUFAAKDCAAA,VJAVFAAAVFEU,AADAACCADAAL,AAAFARAAKAAA,FDGAQFTGYBUP
ADEFSPMPAAPD,YAAUBLAVFUAA,AFTEXABTADAF,ACAAFABAAFAB,EAEFCBFJEAAB
APAFAPKAKACA,AFAEAEABEBBE,KHFABAJABUAF,AALAEABJYAUF,KFBCAAGCDAFJ
AKDCABFCAAAA,YYAFFABAUFFY,AGFABXAJPBYA,AAHAAEFAVAEF,PAACACHBQAKA
AKAFUDFAKADC,UAKJEBAUFAAJ,AAEDADKARPAA,AAAFEAWCIFAA,AAXAEFKAGKAD
AACCDFDAAAAA,AAAFDELDCAAA,UAFACBNAJPKA,EEAUXCNDAAPA,AAAAKAPAUEPP
ATFYBAGJEBEA,AEDPFAAUAEUA,FAPDAAMJQPUA,UABAAUPCAPAA,UABYAUFCFAAV
RABAFFAUKAAA,UADUKFDAAAAA,IMOAAFAEAFAE,AAAVKABVGAAB,AUAFACAASKFK
IEAAADAAKAAM,KBPEABKAAAAA,EAALAJKALAGA,AAFACAJAAKPT,AAABPUAKRAAA
UUAAUJGAAPYG,AAVYYJYVYYVO,UABPBIEAHAUA,VAYCPPAAPCAU,BAUADCNPACDF
YYBAAFDBDAIA,AKBDAAUUQKKA,AAFEAFBCJGAA,AFEAAKBCPBAB,AATACDADTAAD
AAAAUAEAAVGJ,HACPAKPAKAAA,RAAPACKAFAAA,APEYABGFECAB,AACMAAFAUBAS
UAADACNAPBUA,AAAHGGFCVFAA,YPAAACACIAAP,AARNDDCBKEAP,AAGXAUABPKAE
```






★先生が，クイックしろってうるさいんですが，昔の人は，クイックって言ってたんですか，Dr.D？（静岡県清水市・福田健司15歳）……
【Dr.D：……。つぐ美：Dr.D？どうしたんですか？Dr.D：「クリック」歯は全部自前だから大丈夫！影：そんなこと聞いてないって。】

# FM TOWNS(F-BASIC386 V1.1 L10)



覚えて同じように塗るのだ

# ぬりえ

やみとも&松瀬智宏(17&18歳)

## 遊びかた

『ぬりえ』のプログラムを入力したら，タイトルが表示され，数秒待っていただくと，ラウンド1という文字と現在の得点が表示されます。そして矢印が現れるのでマウスで動かしてください。

このゲームで使用するのは，マウスと，マウスの左ボタンだけです。

マウスの左ボタンを押すと，ゲーム・スタートです。

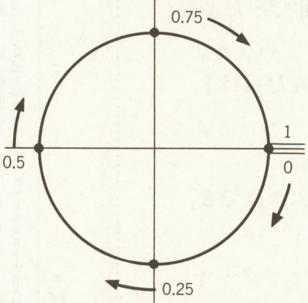
＊　＊　＊　＊

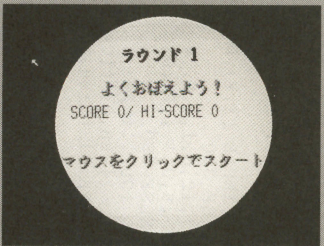
よし，行くぜ！
おぉっ！でかい絵だな。
好きだぜ，こんなダイナミックなのは！
髪は金髪で，顔の色は白か。
おっと，カウントダウンしてやがる。
なに？白い絵に戻ったぞ。
あぁ，左の色の中から選ぶんだな。
うん，色が変わるな。
下の先生って何だ？
げぇっ！

《第1表》『ぬりえ』でのDATA作成用

(16色モード X＝640, Y＝480)

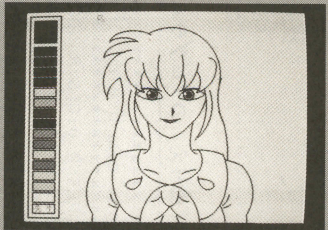
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | @ | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z |
| ① X | 22 | | | | | | | | | | | | 288 | 308 | | | | | | | | | | | | | 594 |
| ② Y | 16 | | | | | | | | | | | | 234 | 252 | | | | | | | | | | | | | 468 |
| ③ 大きさ(半径) ←目安に | 4.4 | | | | | | | | | | | | 57.2 | 61.6 | | | | | | | | | | | | | 118.8 |
| | 横に長い | | | | | | | | | | | | | 縦に長い | | | | | | | | | | | | | |
| ④ 比　率 | 0.074 | | | | | | 0.518 | 0.592 | | | | | 0.962 | 1.036 | | | | | 1.406 | 1.48 | | | | | | | 1.998 |
| ⑤ 開　始 ⑥ 終　了 | 0.037 | | | | | | 0.259 | | | | | | 0.481 | 0.518 | | | | | | 0.74 | | | | | | | 0.99 |



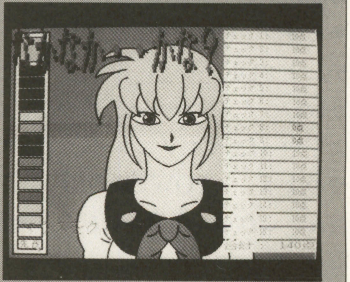

▲《写真1》マウスで遊びます

▼《写真2》まず10秒でどの色が塗られているか覚えよう



▲《写真3》左から色を選んで塗っていきます

▼《写真4》最後に採点されます。意外と背景を塗り忘れたりするので注意



## CHECKER FLAG

**Dr.D**：塗り絵暗記ゲーム，とでも言うべきかのう。
**影**：指定された色以外に塗ってみても，けっこう楽しめたりするぞ。肌が緑とかね。

画面が真っ黒に塗りつぶされてるぞ。
ちくしょう，ゲーム・オーバーか？
緑の目だけ残りやがった。
チェック1，0点。チェック2，0点。
チェック3，0点。チェック4，0点…。
なんだそりゃ。
マウスをカチッと。ラウンド2？
もう一度マウスをカチッ。
おぉぅ！今度は黒い髪に白い肌，黒い服。
で，また白い画面になった。
わかってきたぞ。
まずは黒だ。カチッ。
よし黒に変わった。
これを髪に塗ればいいんだな。
髪の上でカチッ。
ほほう。髪が黒く変わったぜ。
さっき見た絵のとおりに塗ればいいんだろうな。
えーと。黒い髪と，黒い服だったよな。
カチッ。カチッとな。
あれ，他のところの色なんだっけ？
まあいいや。
じゃあ，先生にポチッと。
あれ？背景が黒く塗りつぶされてる。
色ちがったのか。
チェック，チェック，チェック……。
合計40点。　ふーん。
とりあえずもう1回。ラウンド3。
背景は青，髪は水色，顔は灰色，えりは，緑……。
よし，覚えた。
忘れないうちにすばやく，カチ，カチ，カチ，カチッ！　これで完ぺきだろっ！
お願いするぜ！先生よぉっ！
チェック　OK。チェックOK，
チェックOK……。
うおぉっ！　フルチェックだぜ。満点だ！
よくやった。オレ！　おし，これ満足だ！
やめよう。　POWER OFF！
うん。これはお子様が喜びそうなゲームだな。
オレには合わないぜ。

**《第2表》15のチェックポイント**

| | |
|---|---|
| 0 | 背景 |
| 1 | 髪 |
| 2 | 顔 |
| 3 | 首 |
| 4 | リボン |
| 5 | 額（左） |
| 6 | 額（右） |
| 7 | 襟（左） |
| 8 | 襟（右） |
| 9 | アクセサリー（左） |
| 10 | アクセサリー（右） |
| 11 | 腕（左） |
| 12 | 腕（右） |
| 13 | 胸（左） |
| 14 | 胸（右） |
| 15 | 胸（中） |

何回も，同じ絵見せるなっちゅうの！

＊　＊　＊　＊

**P.S.** 目の色とか，口の中とかにチェックはないらしいぞ。
最初に表示される，手本どおりになんか色塗るなよ！　めざせ　0点満点！

## プログラムの中身

110～130行　AX,AY塗りチェック位置
PAINT位置判定
ここを変更すれば，どの位置で色の判定をするかが変わる。

150行　AC（0,X）髪や服の色設定
0＝設定色，X＝ラウンド数
1110～1140行のDATA使用

220～400行　ここで綾(あや)の絵を作成
1220～1260行のDATA使用
※綾（あや）はこのゲームの主人公の名前

1000～1060行　15のチェックポイントの色塗り，黒く塗りつぶし，ドットのあるorないで判定

**《第3表》変数表**

| | |
|---|---|
| AX( ),AY( ) | 塗り用，判定用 |
| AC( ) | 色設定 |
| AT( ) | 得点用 |
| AS( ) | 色（ラウンド用） |
| AF( ) | そのフラグ（上の） |
| D(6) | 絵描き用 |
| A%( ) | 対称用 |
| B%( ) | 絵保存用 |
| C%( ) | カウント・ダウン用 |
| X,Y | マウス・ポイント用 |
| ST | 塗りか?判定か?用 |
| RU | ラウンド 1～10用 |
| GK | 合計（1ラウンドの得点） |
| SC | すべての合計 |
| HC | ハイスコア |

**『ぬりえ』のプログラム・リスト**

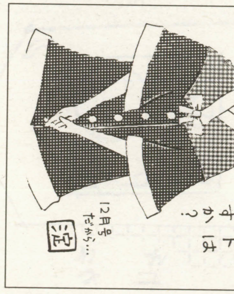
```
10 '*****************************************************F-B*v1.1*
20 '** 一九九七年 September 「ぬりえ」やみとも＆松瀬智宏 **
30 '******************************************************初期設定*
40 CLEAR ,,5000,445000:SCREEN@ 0:CLS:RANDOMIZE TIME
50 WINDOW(0,0)-(1023,511):VIEW (0,0)-(1023,511)
60 DIM D(6),A%(1,480),B%(400,480),C%(16,16)
70 DIM AX(16),AY(16),AC(7,10),AT(16),AS(10),AF(10)
80 '*****************************************************マウス設定*
90 MOUSE 0 : MOUSE 4,0,0,639,479  '
100 '*******************************************PAINT判定位置*
110 B=0:FOR A=0 TO 400 STEP 100 : AX(B)=328 : AY(B)=A+10 : B=B+1 : NEXT A
120 D=5:FOR A=1 TO 5  : READ B,C  : AX(D)=328-B : AY(D)=C
130     AX(D+1)=328+B : AY(D+1)=C : D=D+2 : NEXT A :AX(15)=328:AY(15)=470
140 '**************************************************設定色読み込み*
150 FOR C=0 TO 9 : FOR A=0 TO 6 : READ B : AC(A,C)=B : NEXT A : NEXT C'色
160 '*****************************************************色作成*
170 FOR A=0 TO 15:READ G,R,B:PALETTE A,[G*15.5!,R*15.5!,B*15.5!]:NEXT A
180 '*****************************************************タイトル*
190 PALETTE 15,[0,0,0] : LINE (2,2)-(637,477),PSET,7,BF
200 SYMBOL (520,0),"ぬ",8,8,6,,,1 : SYMBOL (520,150),"り",8,8,5,,,1
210 SYMBOL (520,330),"え",8,8,2,,,1:FOR A=1 TO 9:READ A$:PRINT A$:NEXT A
220 '*******************************************************線画**
230 RESTORE 1240 : DEF PEN 0,3
240 FOR AA=1 TO 45 : READ A$
250   FOR A=1 TO 6:B$=MID$(A$,A,1):D(A)=ASC(B$)-63:NEXT A 'XとYと大きさ
260   D(4)=(D(4)*3.7!)*.02! '比率
270   FOR A=5 TO 6:D(A)=(D(A)*3.7!)*.01!:NEXT A '比率
280   X=D(1)*22:Y=D(2)*18
290                 CIRCLE (X,Y),D(3)*4.4!,0,D(4),D(5),D(6)  '重要
300   IF AA=1 THEN 310 ELSE 330
310      CIRCLE (286,192),12,0,1,,,F,,4        '緑目
320      CIRCLE (286,192),6,0,1,,,F,,0         '黒目
330   IF AA=38 THEN 340 ELSE 380
340   C=328 : FOR BB=0 TO 190  '対照
350             GET@A ((C-1)-BB,0)-((C-1)-BB,478),A%
360             PUT@A (C+BB,0)-(C+BB,478),A%
370           NEXT BB
380 NEXT AA
390 CONNECT (332,222)-(336,230)-(332,240),0,,F,0 : DEF PEN 0,1        '鼻
400 CIRCLE (279,188),4,0,1.1!,,,F,,7:CIRCLE (361,190),4,0,1.1!,,,F,,7'目
```



★今はなき（つぶれた）マイコン部の部室にあった10年以上前のベーマガを見て，私はBASICを学んだ。（大阪府枚方市・**渋谷和樹15歳**）……
【**影**：くぅ，なんて泣かせる話なんだ。ねえ，旦那。**編**：…誰が。部がつぶれたのに後輩のためにベーマガは残す。すばらしいです！】

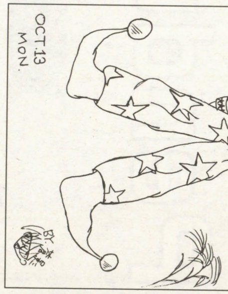
```
410 PAINT (328,253),2,0 : DEF PEN 0,3 : PALETTE 15,[255,255,255]'口
420 GET@A (120,0)-(519,479),B% : MOUSE 1,50,100,1           '絵保存
430 '*****************************************************ラウンド設定*
440 FOR A=0 TO 9 : AF(A)=0 : NEXT A : FOR A=0 TO 9 '
450     B=INT(RND(1)*10) : IF AF(B)=1 THEN 450 ELSE AF(B)=1 : AS(A)=B
460 NEXT A : RU=1 : SC=0 : GK=0
470 '*****************************************************ＭＡＩＮ**
480 CLS : CIRCLE (320,240),220,7,,,,F,,5
490 SYMBOL (230,80),"ラウンド"+STR$(RU),2,2,0,,,5
500 SYMBOL (190,150),"よくおぼえよう！",2,2,2,,,5
510 SYMBOL (130,200),"SCORE"+STR$(SC*10)+"/ HI-SCORE"+STR$(HS*10),2,2,0
520 SYMBOL (110,300),"マウスをクリックでスタート",2,2,2,,,5
530 IF MOUSE (2,0)=-1 THEN 550 ELSE 530
540 '*****************************************************見本色塗り*
550 GOSUB 1090 : ST=1:GOSUB 1020 : DEF PEN 0,1  '色付け
560 FOR B=9 TO 1 STEP -1                       'カウントダウン
570   CIRCLE (12,8),7,7,,,,F,,1 : SYMBOL (0,1),STR$(B),1,1,2,,,1
580   GET@A (5,1)-(20,16),C% : FOR A=1 TO 10
590                        PUT@A (5-A/2,0)-(20-A/2,15),C%,MATTE,A,A,0
600 NEXT A :FOR C=0 TO 800 : NEXT C : NEXT B : DEF PEN 0,3
610 '*****************************************************パレット作り*
620 GOSUB 1090
630 LINE (10,10)-(80,470),PSET,0,B : LINE (20,20)-(70,70),PSET,0,B
640 FOR A=0 TO 15 : LINE (20,80+A*24)-(70,100+A*24),PSET,0,B
650     IF A=15 THEN 660 ELSE PAINT (22,82+A*24),%(A+1),0 'パレット表示
660 NEXT A : CR=1 : SYMBOL (25,442),"先生",1,1,2,,,1,10'
670 '*****************************************************マウス操作*
680 LINE (22,22)-(68,68),PSET,%CR,BF : BEEP  '現在の色表示
690 X=MOUSE(0) : Y=MOUSE(1)
700 IF MOUSE (2,0)=-1 THEN 720 ELSE 690      'マウス判定
710 '*****************************************************パレット選択*
720 IF X>10 AND X<80 AND Y>10 AND Y<470 THEN 730 ELSE 770   '色変化か
730 IF Y=>(80+15*24) AND Y=<(100+15*24) THEN 790            '終了。判定へ
740 FOR A=0 TO 14
750 IF Y=>(80+A*24) AND Y=<(100+A*24) THEN CR=A+1:GOTO 680  '色変化
760 NEXT A : GOTO 690 '
770 PAINT (X,Y),%CR,0 : BEEP :  GOTO 690                    '色塗り
780 '*******************************************************判定*
790 ST=2 :GOSUB 1020 : ST=3 :GOSUB 1020 : B=2 :GK=0 :C$="合計：":D$="点"
800 FOR A=0 TO 16               'ぬりえチェック
810     A$="チェック"+STR$(A+1)+"：" : B$=STR$(AT(A)*10)+D$ : GK=GK+AT(A)
820     LINE (440,10+A*27)-(630,30+A*27),PSET,7,BF : IF AT(A)=0 THEN B=0
830     IF A=16 THEN SYMBOL (440,10+A*27),C$+STR$(GK*10)+D$,2,1,1:GOTO 850
840     SYMBOL (440,10+A*27),A$,1,1,2 : SYMBOL (570,10+A*27),B$,1,1,B :B=2
850 NEXT A : SC=SC+GK :A$="なかなか・・かな？": IF SC>=HS THEN HS=SC
860 '*****************************************************ラウンドクリアー*
870 IF GK=16 THEN A$="すごい！！" ELSE IF GK=0 THEN A$="ほほう・・・"
880 SYMBOL (0,0),A$,3,6,2,,,5:SYMBOL (30,400),"マウスをクリック",2,2,2
890 IF MOUSE(2,0)=-1 THEN 900 ELSE 890
900 IF RU=10 THEN 930
910 RU=RU+1 : GOTO 480'
920 '*********************************************************end*
930 GOSUB 1090
940 SYMBOL (0,0),"SCORE"+STR$(SC*10)+"/ HI-SCORE"+STR$(HS*10),2,2,3,,,5
950 SYMBOL (0,100),"すごい点数だね。がんばろう！",2,2,2,,,5
960 SYMBOL (0,200),"「ぬりえ」 やみとも＆松瀬智宏",2,2,5,,,5
970 SYMBOL (530,300),"おわり",2,2,0,,,5
980 SYMBOL (0,430),"マウスをクリックすると始めから・・",2,2,2,,,5
990 IF MOUSE(2,0)=-1 THEN 1000 ELSE 990
1000 SYMBOL (0,250),"いくぜ！",6,6,4,,,5 : FOR A=0 TO 5000:NEXT A:GOTO 440
1010 '*********************************************************sub*
1020 B=0: C=0:FOR A=0 TO 15                              '色と判定
1030     IF A<=2 OR A=4 OR A=9 OR A=11 THEN B=B+1
1040     IF A=5 OR A=6 THEN B=3 ELSE IF A=7 THEN B=5
1050         IF ST=1 THEN PAINT (AX(A),AY(A)),%AC(B-1,AS(RU-1)),0
1060         IF ST=2 THEN PAINT (AX(A),AY(A)),0,%AC(B-1,AS(RU-1)),0
1070         IF ST=3 THEN IF POINT (AX(A),AY(A))=0 THEN AT(A)=0 ELSE AT(A)=1
1080     NEXT A : RETURN
1090 CLS :LINE (2,2)-(637,477),PSET,7,BF :PUT@A(120,0)-(519,479),B%:RETURN
1100 '*****************************************************ＤＡＴＡ*
1110 DATA 60,160,80,370,80,390,150,390,100,470  '位置判定用
1120 '絵の色保存用（ステージ用）
1130 DATA 9,11,5,10,13,14,15    ,13,10,5,14,15,12,9   ,6,14,15,12,9,14,10
1140 DATA 11,2,5,14,15,11,13    ,13,1,5,10,9,13,12    ,3,8,15,7,6,8,8
1150 DATA 15,12,11,10,13,15,14  ,5,14,2,10,15,9,1     ,9,13,6,11,12,13,15
1160 DATA 14,9,5,11,15,13,2
1170 'パレット
1180 DATA 0,0,0 ,0,0,8 ,0,8,0 ,0,8,8 ,8,0,0 ,14,16,13 ,12,12,12 ,8,8,8
1190 DATA 4,4,4 ,5,5,16,5,16,5,12,16,13,14,5,5 ,16,4,16 ,16,16,5 ,16,16,16
1200 DATA "","１９９７／Ｓｅｐｔｅｍｂｅｒ，，，自信の消えた夜に・・・"
1210 DATA "","やみとも＆松瀬智宏・・・そして、もう一度「やみとも」へ"
1220 DATA "","記憶力と色彩感覚を高めるゲーム","","その名は「ぬりえ」",""
1230 '「綾」の絵
1240 DATA LIHGCK,KJLDTW,OKUDFH,OIRLGH,KJIESZ,LKJJPR,OIUOFI,NHSQHK,IPMYXZ
1250 DATA KPCOZE,ITRBVY,OFKSFN,NHGLJO,NENPHL,LHEPIP,LFMMGL,JFCNKS,NKRQIN
1260 DATA NKUMIN,FJNSXB,KQNZLP,IVQMJP,KTZDOQ,KZXZLM,LZRMMO,JVJIIL,1V1IGI
1270 DATA KTNRFO,KRNDOT,LRFOHP,ORUGGJ,NZOPMS,NVDQGM,LVDJAF,KVOKAD,JVQRAD
1280 DATA KUGDLS,JTDQZI,NGXLQ@,JCKFMW,ICFDMY,JENGMT,JENBMR,JHNNJS,JJLKLQ
1290 '*****************************************************これが最高で最後*
```

評…そろそろプレゼントを考えなきゃ…（つぐ美）



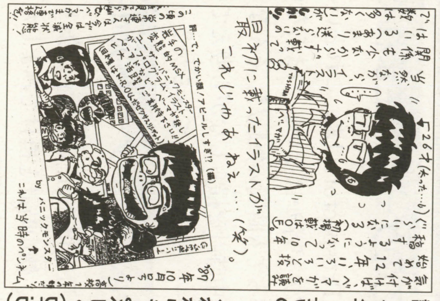

by 椎本ＹＯＤ

評…月とススキが秋。あと団子で完璧（影）



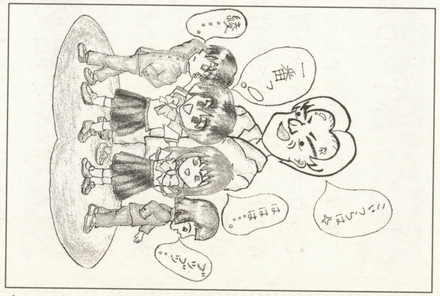

by 蒼影

評…12年…長いのう。これからもよろしく（Dr.D）




by バニッシュモンスター

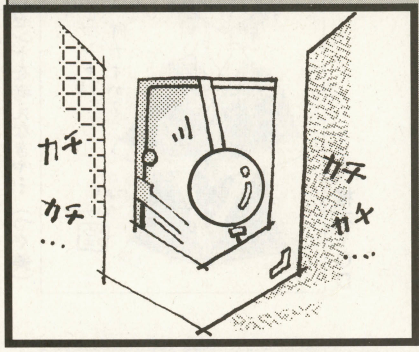
評…カラーで掲載できなくてざんねんじゃ（Dr.D）




by やみとも＆松瀬智宏

★ゲルマニウムラジオしか作ったことがありませんが，DOS/Vが作りたくなりました。（兵庫県明石市・**春菜31歳**）……【**Dr.D**：「DOS/V製作」を手元に置けば，何の心配もいらんぞ。ラジオを作るのもDOS/Vを作るのも同じようなものじゃ。**つぐ美**：同じ？**Dr.D**：たぶん。（汗）】

# FM TOWNS(F-BASIC 386 V2.1 L10)用




振り子でアクション・ゲーム

# Pendulum Clock（ペンデュラン クロック）

荻原　修平(19歳)

## このゲームが生まれるまで

Prospectors以来，これといったアイデアが浮かばない。つまらないものを作っても時間の無駄だ。そんなことを，懐中時計を揺(ゆ)らしながら考えていた。

……これでやってみるか？

## で，タイトルは

「Pendulum Clock」，振り子時計です。懐中時計と掛けてみましたが，どうでしょう？（謎）

## ゲームの説明

操作はすべてマウスで行ないます。ゲームのモードは二つ。Normal GameとFree Playがあります。Normal Gameは振り子を動かして画面右下の振り子まで運ぶ面クリア型のゲームです。壁に当たるとミスになります。Free Playは障害物も何もないところで，振り子を自由に動かすモードです。このモードでは，振り子が画面中央に固定されます。

## 操作方法

振り子は自由落下します。左クリックでマウスカーソルの位置に支点ができ，振り子と支点が糸で結ばれます（振り子ができる)。ただし，この糸は見えません。もう一度左クリックすると古い糸は切れ，支点を変更して糸で結ばれます。右クリックで糸は切れ，自由落下します。

## ゲームを始める前に

RUNしたら，必ず始めにSet Upを選び，ウエイト調整を行なってください。文字の部分をクリックすることで，各項目を変えられます。Speed Checkで大まかな設定はできます。あとは実際にプレイしてみて微調整を行なってください。

《第1表》変数表

| | |
|---|---|
| X, Y | 振り子の座標 |
| MP% | マップデータ |
| VX, VY | 速度成分 |
| CX, CY | 支点の座標 |
| L | 糸の長さ |
| RES | 残機数 |
| WAI | ウエイト |
| PS | 壁の数 |
| ST | ステージ |
| FR | 初期残機数 |

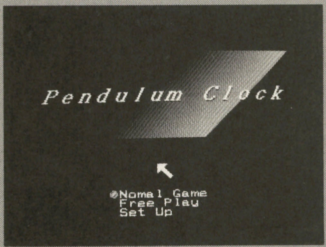
## 作者より

アクション・ゲームは苦手です。本当に。ほとんど作ったこともありませんから。その割には，まずまずの出来かな？それなりに楽しめます。コンフィグも作ったし。例によって音がありません。コンフィグにCDプレーヤーの機能を付けようかとも思いましたが，面倒なので止めました。不満であれば，改造してください。構造化はしっかりやってありますので，改造はしやすいと思います。

### CHECKER FLAG

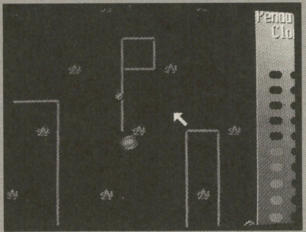
Dr.D：振り子の動きが自然でいいぞ。がんばったなぁ。

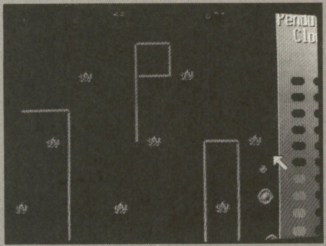
編：プログラム・リストも行数が多いですけど，1行が短いので比較的早く入力できます。見やすくていいですね。




▲《写真1》タイトル。ゲームもすべてマウスで操作します

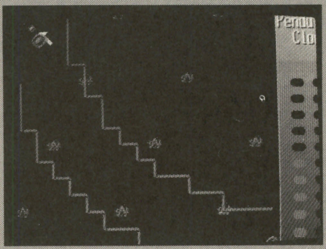
▼《写真2》第1面はここが難関。振り子の特性をよく考えて！





▲《写真3》ゴール直前。このように右下に運びます

▼《写真4》第2面は意外と簡単だったりする





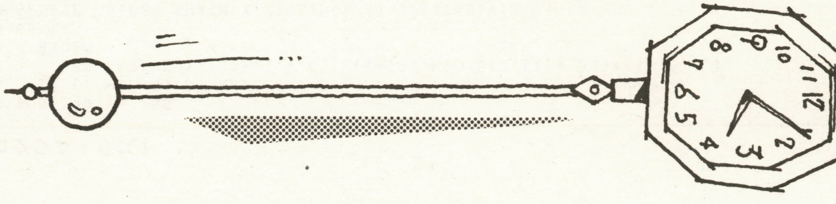
★とうとう私もパソコンはかい術をおぼえてしまいました。影さんと仲間ですね…フフフ！（福岡市・**村井貴雅22歳**）……【**影**：すばらしい！ベーマガ編集部は，心からキミを歓迎するぞっ！**つぐ美**：ちょ…ちょっと！歓迎してるの影さんだけでしょ，これ以上…。】

## 『Pendulum Clock』のプログラム・リスト

```
10 *MAIN
20 GOSUB *READY
30 WHILE -1
40   GOSUB *TITLE
50   IF SEL=2 THEN GOSUB *SET_UP
60   IF SEL=0 THEN
70     GOSUB *B_G
80     RESTORE *MAPDATA
90     FOR ST=0 TO 9
100       GOSUB *STAGE_DATA
110       GOSUB *NOMAL_GAME
120         IF RES<0 THEN
130           GOSUB *GAMEOVER
140           ST=99
150         ENDIF
160       RES=RES+1:IF RES>19 THEN RES=19
170     NEXT
180   ENDIF
190   IF SEL=1 THEN
200     GOSUB *FREE_PLAY
210   ENDIF
220 SEL=2:CL=0:RES=FR
230 WEND
240 *SET_UP
250 CLS
260 SYMBOL(64,32),"Wait",1,1,7,,,1
270 SYMBOL(200,32),"Rest",1,1,7,,,1
280 SYMBOL(64,160),"Return",1,1,7,,,1
290 SYMBOL(64,130),"Speed Check",1,1,7,,,1
300 GOSUB *CIRCLE
310 GOSUB *REST_PENDULUM
320 WHILE RT=0
330   WHILE MOUSE(2,0)=0 AND MOUSE(2,1)=0:WEND
340   MX=MOUSE(0):MY=MOUSE(1)
350   IF MX>=64 AND MY>=32 AND MX<96 AND MY<48 THEN
360     WAI=WAI+(MOUSE(2,0)*(WAI<16))/5-(MOUSE(2,1)*(WAI>.1!))/5:WAIT 2
370     GOSUB *CIRCLE
380   ENDIF
390   IF MX>=200 AND MY>=32 AND MX<232 AND MY<48 THEN
400     FR=FR+(MOUSE(2,0)*(WAI<19))-(MOUSE(2,1)*(FR>0)):RES=FR:WAIT 10
410     GOSUB *REST_PENDULUM
420   ENDIF
430   IF MX>=64 AND MY>=160 AND MX<112 AND MY<176 THEN RT=1
440   IF MX>=64 AND MY>=130 AND MX<240 AND MY<146 THEN
450     SYMBOL(64,130),"Speed Check",1,1,2,,,1
460     GOSUB *SPEED_CHECK:GOSUB *CIRCLE
470     SYMBOL(64,130),"Speed Check",1,1,7,,,1
480   ENDIF
490 WEND
500 CLS:RT=0:RETURN
510 *WAIT
520 FOR W=0 TO 2^WAI:NEXT:RETURN
530 *CIRCLE
540 CIRCLE(96,96),32,,,((WAI*10+120) MOD 160)/160,.75!,F,PRESET
550 CIRCLE(96,96),32,[0,0,112+WAI*8],,.75!,((WAI*10+120) MOD 160)/160,F,PSET,[0,
0,112+WAI*8]
560 RETURN
570 *READY
580 CLS:SCREEN@ 1:FR=5:RES=5:WAI=7
590 DIM MP%(32,32),PAT%(63),PAL%(15)
600 FOR I=0 TO 15:READ PAL%(I):NEXT
610 DEF SPRITE 2,0,PAL%
620 FOR I=0 TO 2
630   FOR J=0 TO 63
640     READ P$:P!=VAL("&h"+P$):IF P!>32767 THEN P!=P!-65536
650     PAT%(J)=P!
660   NEXT
670   DEF SPRITE 0,I,PAT%,0
680 NEXT
690 FOR I=0 TO 255
700   IF (I MOD 6)=0 THEN
710     DEF SPRITE 1,100+(I ¥ 6),((I*16) MOD 512,(I ¥ 32)*64),2,,,1
720   ENDIF
730 NEXT
740 SPRITE ON:DEF FNATN(X,Y)=ATN(Y/X)-3.14159!*(X<0)
750 MOUSE 0:MOUSE 1,0,0,1:MOUSE 3,0,16:MOUSE 3,1,16:MOUSE 4,0,0,255,239
760 RETURN
770 *TITLE
780 FOR I=0 TO 159
790   LINE(I+40,127)-(I+119,48),PSET,[((I*8) ¥ 5),0,0]
800 NEXT
810 SYMBOL(48,80),"P e n d u l u m   C l o c k",1,1,7,,,7
820 SYMBOL(120,176),"Nomal Game",1,.5!,7
830 SYMBOL(120,184),"Free Play",1,.5!,7
840 SYMBOL(120,192),"Set Up",1,.5!,7
850 DEF SPRITE 1,0,(112,176),0:SPRITE 4,0,3:SPRITE 0,0,1
860 WHILE MOUSE(2,0)=0
870   IF MOUSE(10)<>0 THEN
880     SEL=INT(MOUSE(1)/8)-22:SEL=SEL*(SEL>=0)*(SEL<=2)-2*(SEL>2)
890     SPRITE 6,0,,(176+8*SEL)-SPRITE(0,7)
900   ENDIF
910 WEND
920 WHILE MOUSE(2,0)=-1:WEND
930 CLS:SPRITE 0,0,0:RETURN
940 *FREE_PLAY
950 FOR I=100 TO 142:SPRITE 0,I,1:NEXT
960 DEF SPRITE 1,0,(120,112),0:SPRITE 0,0,1
970 DEF SPRITE 1,1,(244,228),0,,,1:SPRITE 0,1,1:SPRITE 4,1,3
980 X=120:Y=112:VX=0:VY=0:CX=124:CY=116:L=0:G=1
990 WHILE X<30000 AND X>-30000 AND Y<10000
1000   VY=VY+.1!:IF VX*VX+VY*VY>64 THEN GOSUB *SPEED
1010   IF G=1 AND (X-CX)^2+(Y-CY)^2>L*L THEN GOSUB *PENDULUM
1020   X=X+VX:Y=Y+VY:SPRITE 6,,-X,-Y
1030   IF MOUSE(2,0)=-1 AND T=0 THEN
1040     MX=MOUSE(4,0):MY=MOUSE(5,0):CX=X+MX-128:CY=Y+MY-120
1050     SPRITE 6,1,CX-SPRITE(1,6)+124,CY-SPRITE(1,7)+116
1060     T=1:G=1:SPRITE 0,1,1:L=SQR((X-CX)^2+(Y-CY)^2)
1070   ELSE
1080     IF MOUSE(2,0)=0 THEN T=0
1090   ENDIF
1100   IF MOUSE(2,1)=-1 THEN G=0:SPRITE 0,1,0
1110 GOSUB *WAIT:WEND
1120 GOSUB *CLEAR_SPRITE
1130 RETURN
1140 *PENDULUM
1150 IF CX-X=0 THEN
1160   FI=SGN(CY-Y)*3.14159!
1170 ELSE
1180   FI=FNATN(X-CX,Y-CY)
1190 ENDIF
1200 IF VX=0 THEN
1210   TH=SGN(VY)*3.14159!
1220 ELSE
1230   TH=FNATN(VX,VY)
1240 ENDIF
1250 V=SQR(VX^2+VY^2):BE=FI-3.14159!/2:V=V*COS(TH-BE)
1260 VX=V*COS(BE):VY=V*SIN(BE)+.1!:X=CX+L*COS(FI):Y=CY+L*SIN(FI)
1270 RETURN
1280 *SPEED
1290 V=SQR(VX^2+VY^2)
1300 VX=8*VX/V:VY=8*VY/V
1310 RETURN
1320 *STAGE_DATA
1330 FOR Y=0 TO 14:READ A$
1340   FOR X=0 TO 15
1350     A!=VAL("&h"+A$):MP%(X,Y)=(A! AND 2^(X MOD 16))<>0
1360   NEXT X
1370 NEXT Y:PS=2
```

★9月号，お金がなくて買えませんでした。10月号も，友達から200円かりて買いました。金がほしい…。(沖縄県那覇市・**真栄城潤15歳**)……
【**影**：友達にベーマガの良さを教え込んで毎月買ってもらうしか！で，貸してもらおう。**編**：それ，普段の影さんそのままですね。】

```
1380 FOR Y=0 TO 14
1390   FOR X=0 TO 15
1400     IF MP%(X,Y) THEN
1410       IF MP%(X+1,Y) THEN
1420         DEF SPRITE 1,PS,(X*16+8,Y*16),1
1430         SPRITE 3,PS,0:SPRITE 0,PS,1:PS=PS+1
1440       ENDIF
1450       IF MP%(X,Y+1) THEN
1460         DEF SPRITE 1,PS,(X*16,Y*16+8),1
1470         SPRITE 3,PS,5:SPRITE 0,PS,1:PS=PS+1
1480       ENDIF
1490     ENDIF
1500   NEXT
1510 NEXT
1520 FOR I=100 TO 142:SPRITE 0,I,1:NEXT
1530 MP%(15,14)=2:DEF SPRITE 1,143,(240,224),0:SPRITE 0,143,1
1540 DEF SPRITE 1,0,(0,0),0:SPRITE 0,0,1
1550 DEF SPRITE 1,1,(4,4),0:SPRITE 0,1,1:SPRITE 4,1,3
1560 RETURN
1570 *NOMAL_GAME
1580 WHILE CL=0
1590   X=4:Y=4:VX=0:VY=0:CX=4:CY=4:L=0:G=1:GOSUB *REST_PENDULUM
1600   WHILE MP%(INT((X+4)/16),INT((Y+4)/16))=0 AND GV=0
1610     VY=VY+.1!:IF VX*VX+VY*VY>64 THEN GOSUB *SPEED
1620     IF G=1 AND (X-CX)^2+(Y-CY)^2>L*L THEN GOSUB *PENDULUM
1630     X=X+VX:Y=Y+VY:SPRITE 6,0,X-SPRITE(0,6)-4,Y-SPRITE(0,7)-4
1640     IF MOUSE(2,0)=-1 AND T=0 THEN
1650       MX=MOUSE(4,0):MY=MOUSE(5,0):CX=MX-4:CY=MY-4
1660       SPRITE 6,1,CX-SPRITE(1,6),CY-SPRITE(1,7)
1670       T=1:G=1:SPRITE 0,1,1:L=SQR((X-CX)^2+(Y-CY)^2)
1680     ELSE
1690       IF MOUSE(2,0)=0 THEN T=0
1700     ENDIF
1710     IF MOUSE(2,1)=-1 THEN G=0:SPRITE 0,1,0
1720     IF (X<=4 AND VX<0) OR (X>=244 AND VX>0) THEN VX=-VX
1730     IF Y>=228 AND VY>0 THEN
1740       IF (VX^2+VY^2)>.4! THEN VY=-VY ELSE GV=1
1750     ENDIF
1760     GOSUB *WAIT
1770   WEND
1780   IF MP%(INT((X+4)/16),INT((Y+4)/16))=2 THEN CL=1 ELSE RES=RES-1:GV=0
1790   IF RES=-1 THEN CL=1:RETURN
1800 WEND
1810 IF RES<>-1 THEN
1820   GOSUB *CLEAR_SPRITE
1830   SYMBOL(32,120),AKCNV$("Stage"+STR$(ST+1)+" Clear"),1,1,7,,,3
1840   WAIT 200:LINE(1,1)-(254,238),PRESET,,BF:CL=0
1850 ENDIF
1860 RETURN
1870 *B_G
1880 LINE(0,0)-(255,239),PSET,[200,200,200],B
1890 FOR I=0 TO 239
1900   LINE(256,I)-(319,I),PSET,[255-I,80,160]
1910 NEXT
1920 SYMBOL(256,8),"Pendulum",1,1,7,,,5
1930 SYMBOL(272,24),"Clock",1,1,7,,,5
1940 RETURN
1950 *CLEAR_SPRITE
1960 FOR I=0 TO PS-1:SPRITE 0,I,0:NEXT
1970 FOR I=100 TO 143:SPRITE 0,I,0:NEXT
1980 RETURN
1990 *REST_PENDULUM
2000 DEF PEN 0,8
2010 FOR I=0 TO 19
2020   LINE(272+(I ¥ 10)*24,220-(I MOD 10)*16)-STEP(6,0),PSET,-2*(I<=RES)
2030 NEXT
2040 DEF PEN 0,1
2050 RETURN
2060 *GAMEOVER
2070 GOSUB *CLEAR_SPRITE
2080 SYMBOL(56,96),"G a m e   O v e r",1,1,[224,255,240],,,5
2090 WAIT 300:CLS:RETURN
2100 *SPEED_CHECK
2110 DT=0:K=.1!
2120 WHILE DT<=1
2130   K=K*10:STT=TIME
2140   FOR I=0 TO 10000*K:NEXT
2150   EDT=TIME:DT=(EDT-STT+24*60*60) MOD 24*60*60
2160 WEND
2170 WAI=LOG(200*K/DT)/LOG(2):IF WAI>16 THEN WAI=16
2180 RETURN
2190 'palette data
2200 DATA &h0,&h2180,&h4B00,&h638A,&h21C4,&h3AC8,&h4B88,&h880,&h1102,&hC,&h2156,
&h220C,&h4BC0,&h33C0,&h22C0,&h9C0
2210 'chr 0
2220 DATA 0, 3300, 23, 0, 0, 2333, 2222, 0
2230 DATA 3000, 1123, 2221, 2, 2300, 2111, 2122, 12
2240 DATA 1330, 3221, 1223, 122, 1230, 3332, 2232, 122
2250 DATA 1133, 3332, 2123, 1222, 2123, 3333, 1222, 1232
2260 DATA 2123, 2323, 1112, 1232, 2222, 2232, 2111, 1133
2270 DATA 1220, 2122, 2111, 123, 2220, 1221, 3221, 112
2280 DATA 2200, 2222, 2332, 11, 1000, 3222, 1233, 1
2290 DATA 0, 2211, 1112, 0, 0, 1100, 11, 0
2300 'chr 1
2310 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
2320 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
2330 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
2340 DATA 5555, 5555, 5555, 5555, 6666, 6666, 6666, 6666
2350 DATA 5555, 5555, 5555, 5555, 4444, 4444, 4444, 4444
2360 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
2370 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
2380 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
2390 'chr 2
2400 DATA 8700, F877, 784F, 7, 8770, F487, 45FE, 78
2410 DATA 4870, EF48, 44FD, 784, 4877, DEF4, 8FED, 845
2420 DATA 5487, CDF8, 8EDC, 7456, 5448, BDE6, FEDE, 8556
2430 DATA 6554, ACEF, FDCB, 8456, 6544, AEDF, EDBA, 8456
2440 DATA 5448, ABDE, DCB9, 4555, 4877, 9AC4, EBA9, 7845
2450 DATA 6540, 9BB6, 5EBA, 785, 5180, AE55, 66EB, 874
2460 DATA 1700, 8118, 8188, 78, 7000, 8877, 7788, 7
2470 DATA 0, 7777, 7777, 0, 0, 7700, 77, 0
2480 *MAPDATA
2490 DATA 0, 0, 380, 280, 380, 80, 8F, 88
2500 DATA 3888, 2808, 2808, 2808, 2808, 2808, 2808
2510 DATA 8, 8, 8, 18, 11, 31, 21, 63
2520 DATA C2, 186, 70C, 1C18, F030, E0, 180
2530 DATA 20, 20, 20, 27, 20, 20, 3C, 0
2540 DATA 0, 1E7, 20, 20, 0, 300, 300
2550 DATA 908, 908, 908, 908, 908, 908, F08, 8
2560 DATA 8, 8, F08, 908, 908, 900, F00
2570 DATA 80, 80, F8F, 8, 8, CCCC, 4444, 4440
2580 DATA 7660, 1207, 1304, C, C38, 20, 0
2590 DATA 10, 10, 10, 1B, A, A, A, A
2600 DATA 2A, 3A, 612, E382, C6, 7C, 0
2610 DATA 420, 420, 420, 430, 400, 430, 420, 420
2620 DATA E420, 2420, 20, 2400, 2400, 2420, 2420
2630 DATA 240, 240, 240, 240, 240, 2244, 23C4, 2184
2640 DATA 300C, 1008, 1818, E70, 43C0, 4003, 4006
2650 DATA 8100, 8100, 8181, 8081, 8081, 80C1, 8061, 8021
2660 DATA 9801, B001, E401, CC01, 9801, 3001, 3FFF
2670 DATA 0, 0, 3FCF, 100, 180, 80, 1B, E32
2680 DATA B22, 920, 820, C60, 600, 0, 2000
```





★OFコーナー最高！特に影さん…いい，よすぎる。キャラクターがおもしろすぎるよあんたは……。(福井県坂井郡・吉岡謙治15歳)……
【影：私のことをわかってくれる人はちゃんといるんだぞ。編：…別に影さんがいい人だって書いてあるワケじゃないですよ，これ。】

海に漂うアクセサリーを集めます

# おしゃれな人魚(にんぎょ)ちゃん

桐岡　昭広(25歳)

## ●内　容●

人魚ちゃんが海の中でおしゃれアイテムを集めるハラハラドキンチョのゲームです。

## ●遊びかた●

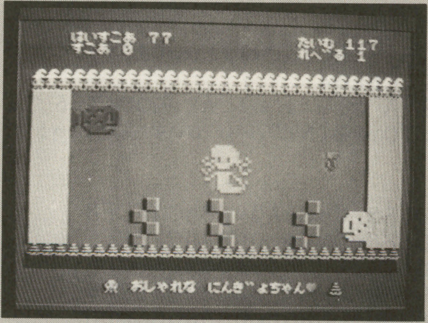
人魚ちゃんをカーソル・キーで上下左右に動かして（ここは海の中なので人魚ちゃんは慣性がかかります）タイムが0になるまでにお魚のスイスイ，水面に浮いているクラゲのビリリン，海底にいる貝のツンツンにぶつからないように，おしゃれアイテムを取ってください（おしゃれアイテムはリング，ペンダント，ティアラの三つがあります。おしゃれアイテムを一つ取ると1点です)。おしゃれアイテムを三つとると1レベルクリアになります（レベルクリアすると残りタイムがそのまんまボーナス点になります)。人魚ちゃんがスイスイ，ビリリン，ツンツンにぶつかるか，タイムが0になっちゃうとゲーム・オーバーです。あと画面の左右黄色いところに人魚ちゃんがくると人魚ちゃんのいる逆方向にワープします（でも，スイスイもワープするのでぶつからないように気をつけてねっ)。

### CHECKER FLAG

**編**：ちょっとゲームが難しくないですかねぇ。
**Dr.D**：ゲーム・オーバーになる要素が多すぎるな。床にさわっても跳ね返るだけにしないと。
**つぐ美**：でもかわいいからゆるすっ。

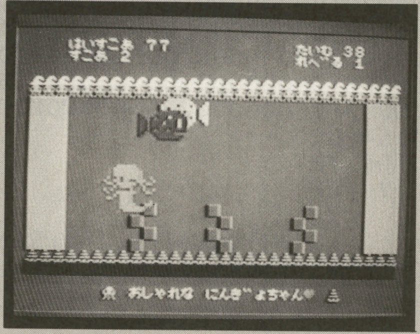
《第1表》変数表

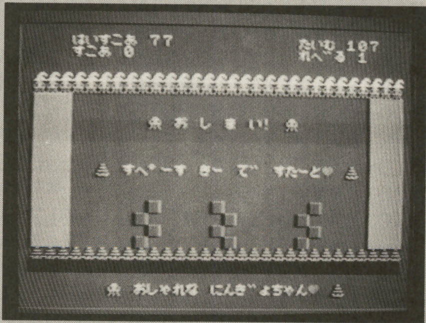
| | |
|---|---|
| X,Y | 人魚ちゃんの座標 |
| O,L | おしゃれアイテムの座標 |
| D,E | スイスイ①の座標 |
| F,G | スイスイ②の座標 |
| SP | 人魚ちゃんのスプライト・パターン |
| T | 人魚ちゃんのアニメ・カウンタ |
| V,W,A | 人魚ちゃんのスピード |
| N | スイスイ①のスピード |
| Z | スイスイ②のスピード |
| P | おしゃれアイテムを選ぶ |
| AM | おしゃれアイテムを取った数 |
| TM | タイム |
| LV | レベル |
| SC | スコア |
| HI | ハイスコア |




▲《写真1》アクセサリーを集めよう

▼《写真2》拾ったときの人魚ちゃん。喜んでますね




▲《写真3》敵にふれたり，底や海面にさわるとダメ

★やった〜！ついに学校でHP制作がスタートしたぞい!!よ〜し，出来上がったらプロバイダに加入して公開するぞ〜!!乞うご期待!!(宮城県仙台市・千葉雄太19歳)……【Dr.D：学校でできるのはうらやましいのぅ。ワシが通学していたころは…。編：完成報告まってます。】

```
10 '♥♥♥ おしゃれな にんぎ゛ょちゃん♥ 1997.5.21 by くるくるちょび゛ん! AKIHIROKIRIOKA ♥♥♥
20 '♥♥♥ しょきせってい ♥♥♥
30 SCREEN1,3,0:COLOR 15,4,2:DEFINTA-Z:WIDTH30:KEYOFF:HI=77
40 RESTORE330:FORI=0TO8:A$="":FORJ=1TO4:READB$:FORK=1TO8:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID
$(B$,K*2-1,2))):NEXTK,J:SPRITE$(I)=A$:NEXTI
50 RESTORE420:FORB=0TO2:READC:FORA=0TO7:READA$:VPOKEC*8+A,VAL("&H"+A$):NEXTA,B
60 VPOKE8200,&HB4:VPOKE8201,&H34:VPOKE8202,&HE4:VPOKE8203,&HCC:VPOKE8205,&HAA:VP
OKE8206,&H22:VPOKE8208,&HD4:SC=0:LV=1:N=6:Z=7
70 PLAY"V14O5S1M7000L12EGAGAO6CDC2":LOCATE11,12:PRINT"か゛-んは゛っ♥":FORI=0TO3300:NEX
T:LOCATE10,12:PRINT"            "
80 X=108:Y=77:O=INT(RND(1)*145+40):L=INT(RND(1)*88+40):P=1:D=20:E=50:F=220:G=120
:V=3:W=3:A=1:SP=0:T=0:R=RND(-TIME):AM=0:TM=120
90 LOCATE0,5:PRINT"AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA":LOCATE0,19:PRINT"HHHHHHHHHHHH
HHHHHHHHHHHHHHHHHH"
100 LOCATE0,4:PRINT"aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa":LOCATE0,20:PRINT"XXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXX":FORI=6TO18:LOCATE0,I:PRINT"kkk"SPC(24)"kkk":NEXT
110 GOSUB460:LOCATE3,2:PRINT"すこあ"SC:LOCATE3,1:PRINT"はいすこあ"HI:LOCATE21,1:PRINT"たい
む"TM:LOCATE21,2:PRINT"れべ゛る"LV:LOCATE6,22:PRINT"A おしゃれな にんぎ゛ょちゃん♥ H"
120 '♥♥♥ めいん ♥♥♥
130 PUTSPRITE0,(X,Y),13,SP:K=STICK(0):A=1:X=X+V:Y=Y+W:T=T+1:IFT=3THENSP=1ELSEIFT
=5THENSP=0:T=0
140 IFK=3THENV=V+AELSEIFK=7THENV=V-A
150 IFX<39THENX=192:PLAY"V15O6S9M900L32GG+"ELSEIFX>192THENX=39:PLAY"V15O6S9M900L
32EE+"
160 IFK=1THENW=W-AELSEIFK=5THENW=W+A
170 IFY<39ORY>123THEN290
180 TM=TM-1:LOCATE24,1:PRINTTM:GOSUB210:IFP=1THENPUTSPRITE4,(O,L),8ELSEIFP=2THEN
PUTSPRITE5,(O,L),3ELSEIFP=3THENPUTSPRITE6,(O,L),10
190 IFABS(X-O)<12ANDABS(Y-L)<12THEN240ELSEIFABS(X-D)<12ANDABS(Y-E)<12THEN290ELSE
IFABS(X-F)<12ANDABS(Y-G)<12THEN290ELSEIFTM<1THEN290ELSEGOTO130
200 '♥♥♥ スイスイ の いど゛う ♥♥♥
210 PUTSPRITE7,(D,E),6:PUTSPRITE8,(F,G),7:D=D+N:F=F-Z:IFD>220THENPLAY"V15O5S9M90
0L32DB-":D=10:E=INT(RND(1)*89+40)ELSEIFF<10THENPLAY"V15O5S9M900L32FB-":F=220:G=I
NT(RND(1)*89+40)
220 RETURN
230 '♥♥♥ おしゃれあいてむ とった! ♥♥♥
240 PLAY"V15O6S9M900L32DCF":SP=2:FORI=0TO6:PUTSPRITEI,(0,212),0:NEXT:PUTSPRITE0,
(X,Y),13,SP:FORI=0TO500:NEXT:P=P+1
250 O=INT(RND(1)*145+40):L=INT(RND(1)*88+40):SP=0:AM=AM+1:SC=SC+1:LOCATE6,2:PRIN
TSC:IFAM<>3THENGOTO130
260 '♥♥♥ ステージ゛ クリア! ♥♥♥
270 PLAY"V14O6S9M900L32GCDEFGGCDEFGGCDEFG":FORI=0TO2700:NEXT:PUTSPRITE2,(0,212),
0:LV=LV+1:SC=SC+TM:N=N+1:Z=Z+1:CLS:GOTO80
280 '♥♥♥ け゛-む お-は゛- ♥♥♥
290 PLAY"V15O6S9M900L32EBAGFEC":SP=3:FORI=1TO5:FORCR=1TO13:PUTSPRITE0,(X,Y),CR,S
P:NEXT:NEXT:FORI=0TO2500:NEXT:PLAY"V14O5S1M7000L12CFECFECFEG4
300 FORI=0TO8:PUTSPRITEI,(0,212),0:NEXT:LOCATE9,8:PRINT"A お し ま い! A":LOCATE5,12
:PRINT"H すぺ-す き- で゛ すた-と♥ H":IFHI<SCTHENHI=SC:LOCATE8,10:PRINT"わ-い はいすこあた゛よっ!"
310 IFSTRIG(0)=0THEN310ELSECLS:GOTO60
320 '♥♥♥ きゃらくた- で゛-た- ♥♥♥
330 DATA0F1F1F1F4B9B6F17,A04F176707070703,C0E0F0F07279D688,09C6A0988AC4FCF8
340 DATA0F1F1F1F4B9B6F17,A04F176707070703,C0E0F0F07279D688,09C6A09880C1FEF9
350 DATA0F1F1F1F4B9B6F17,A04F176707070703,C0E0F0F0F239D688,89C6808082C3FCF8
360 DATA0F1F1F1F4F9B6F17,A44F070707070703,C0E0F0F0F279D688,89C6808082C3FCF8
370 DATA0000000000000303,0102020100000000,0000000000008080,0080800000000000
380 DATA0000000304040404,0301020300000000,0000008040404040,8000808000000000
390 DATA000000000001030F,1820000000000000,00000000000080E0,3008000000000000
400 DATA0000000387CBEFEE,EFEBCF8703000000,000000F8FCBEF6F6,F6BEE0FCF8000000
410 DATA0000001F3F7D6F6F,6F7D073F1F000000,000000C0E1D3F777,F7D7F3E1C0000000
420 DATA65,38,7C,BA,BA,FE,54,54,92
430 DATA72,18,00,3C,00,7E,00,DB,7E
440 DATA97,00,00,0E,1F,39,3C,7E,FF
450 '♥♥♥ ワカメ ♥♥♥
460 LOCATE8,15:PRINT" r    r        r":LOCATE8,16:PRINT"r        r       r ":LOCATE8,
17:PRINT" r    r        r":LOCATE8,18:PRINT"r       r      r ":RETURN
```



★パソコンの付属品として再びBASICをつけてほしい，って影さんに頼んでもダメですよねえ。(群馬県高崎市・巽　洋平18歳)……【**影**：私に不可能はないっ！今からメーカーに行って…。**編集長**：影君，影君。どっか行くなら，この原稿終わってからじゃないと困るよ。】

本当にこんな蛇がいたら困っちゃう

# カールスネーキー石井

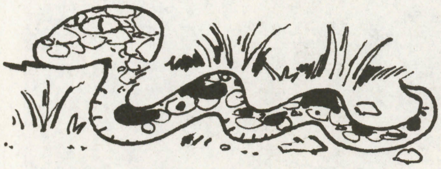
福島　真道(20歳)

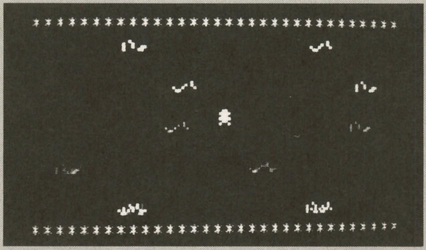
## 内容と操作

中央の黄色い奴（石井）をスペース・キーで上下させて，ウニョウニョ蛇(へび)くんを避けるゲームです。蛇か壁に当たるとゲーム・オーバーで，スペース・キーでリプレイできます。あっ，もう書くことがない……どうしよう……。

### CHECKER FLAG

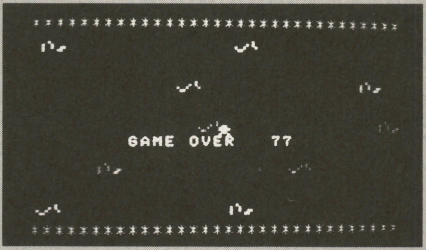
Dr.D：ワンキーゲームじゃ。蛇の動くところが固定されているから，ちょっと簡単かな。
編：短いから誰でも打ち込めていいですけどね。





◀《写真1》左右から蛇がやってきます。よけろ／

▶《写真2》プレイヤーは上下にしか動けないぞ

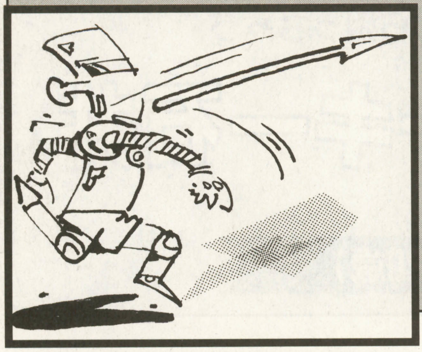



◀《写真3》蛇にさわるとゲーム・オーバー

『カールスネーキー石井』のプログラム・リスト

```
10 SCREEN1,1,0:KEYOFF:WIDTH32:COLOR15,1,1:VPOKE8197,&HD0:R=RND(-TIME):SPRITE$(0)
=CHR$(&H20)+CHR$(&H90)+"ぅを":SPRITE$(1)=CHR$(&H2)+CHR$(&HA)+"ぁ‘":SPRITE$(2)="‘み‘"
+CHR$(&H90)
20 ONSPRITEGOSUB130:SPRITEON
30 DEFINTA-Z:PN(0)=1:Y=71:LU=100:FORI=0TO8STEP2:READX(I):BX(I)=INT(RND(1)*4)+3:N
EXT:GOSUB120
40 DATA 31,96,31,96,31,96
50 LOCATE0,2:PRINTSTRING$(32,"*"):LOCATE0,21:PRINTSTRING$(32,"*")
60 FORI=0TO8STEP2:PUTSPRITEI,(X(I),I*15+32),BX(I),PN(0):PUTSPRITEI+1,(X(I)+128,I
*15+32),BX(I),PN(1):NEXT:SWAPPN(0),PN(1):PUTSPRITE 10,(123,Y),10,2
70 IFY>164ORY<18THEN130
80 FORI=0TO8STEP2:X(I)=X(I)+PX(I):NEXT
90 IFSTRIG(0)=-1THENPY=PY-2ELSEPY=PY+2
100 Y=Y+PY:SC=SC+1:IFSC=LUTHENLU=LU+100:FORI=0TO8STEP2:BX(I)=BX(I)+1:NEXT:BEEP:G
OSUB120
110 GOTO 60
120 FORI=0TO8STEP2:PX(I)=BX(I):NEXT:PX(2)=-PX(2):PX(6)=-PX(6):RETURN
130 SPRITEOFF:PLAY"V15C8D8":LOCATE8,13:PRINT"GAME OVER  ";SC:FORI=0TO1:I=STICK(0
):NEXT:RUN
```

★CD-Rの記事はとても参考になりました。(長野市・木藤俊一17歳)……【編：10月号の特集はアンケート集計でも2位以下に大差をつけて圧勝，大好評でした！影：この私が担当しただけのことはあるな。うむ。編：そこのCD-Rドライブ壊したの誰でしたっけ？影：……。】



槍を投げて敵を叩け

# 男(おとこ)の戦(たたか)い

小太郎(28歳)

槍投げゲームです。

## 遊びかた

ロボットの角度と力を入力し，槍を投げ，どれくらい敵を倒すか，競います。10本投げると終わりです。

ALL BASICです。そのまま入力してください（REM文は省略可)。

## 苦労した点など

槍の表示，とくに傾きの計算に苦しみました。

改造は音楽を入れたり，88より速い98の移植などはいかがでしょう。

★参考にしたもの

某アニメ

★　★

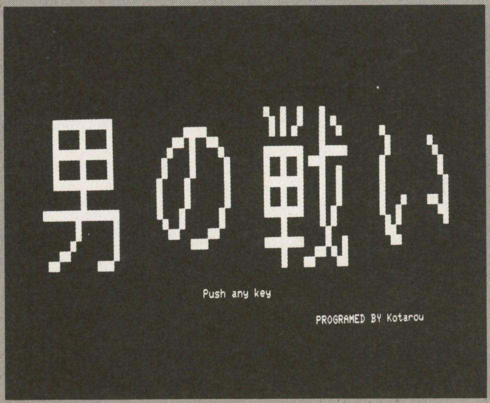
**CHECKER FLAG**

**編**：参考にしたものにも書いてあったけど，見ただけで某アニメのあのシーンを思い出しますね。

**Dr.D**：槍の表示時間が短いので点滅して見にくいな。槍の次の位置を計算する前に消して，計算後に表示するようにすると見やすくなるはずじゃ。

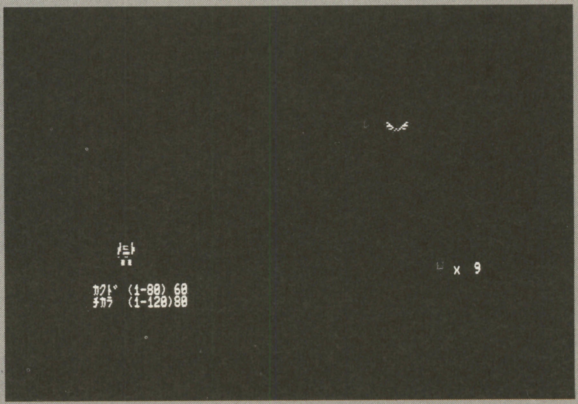
《第1表》変数表

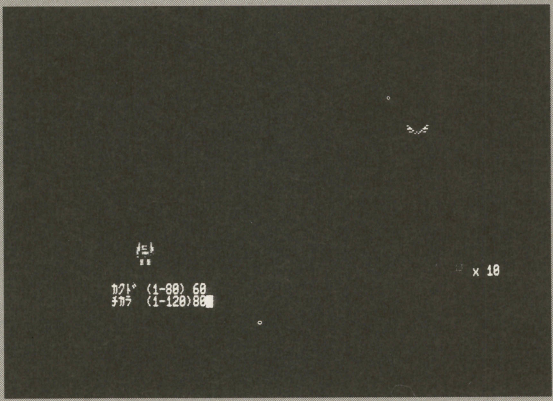
| | |
|---|---|
| G | 重力 |
| M | 槍の長さ |
| B | XYの比率 |
| PX,PY | 開始点 |
| D1%〜D3% | キャラデータ |
| I,J,A$ | 雑用 |
| XX,YY | タイトル座標 |
| JIS | 漢字コード |
| YA | 槍の数 |
| CK | チェック |
| RX,RY | 敵座標 |
| A | 角度 |
| VO | 力 |
| T | 時間 |
| X,Y | 本当の座標 |
| MX,MY | 槍の座標 |




▲《写真1》「男の戦い」なんかすごいタイトルだ…

▶《写真2》角度と投げる強さを入力。何回かやってコツをつかもう




◀《写真3》速度はあまり速くないので当たるまでのんびり待つべし

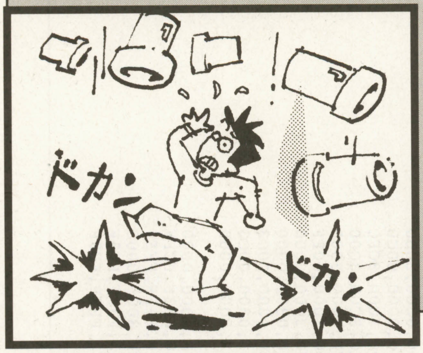


★そもそもDOS/Vの「V」って何ですか？はっ！まさか，コンバトラー…。キラリ☆(東京都練馬区・超電磁Me-Ya23歳)……【**影**：懐かしすぎるぞ！でもそうだったりするとスピンしちゃったりするわけ？**つぐ美**：…？何？わかんないよ〜。**影**：ウソをつけ，見てたくせに。】

## 『男の戦い』のプログラム・リスト

```
10 SCREEN 0,0:WIDTH 80,25:CONSOLE ,,0:CLS 3
20 NEW CMD:CMD PAL:CMD PAL 4,73:CMD PAL 1,80:COLOR=(3,0)
30 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
40 'ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
50 NX=2:NY=1
60 G=9.8:M=20:B=200/640:PX=60:PY=60
70 DIM D1%(97),D2%(97),D3%(49)
80 FOR I=0 TO 97:READ A$:D1%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
90 FOR I=0 TO 97:READ A$:D2%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
100 FOR I=0 TO 49:READ A$:D3%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
110 'ﾀｲﾄﾙ
120 XX=0:JIS=&H434B:GOSUB 820:XX=20:JIS=&H244E:GOSUB 820
130 XX=40:JIS=&H406F:GOSUB 820:XX=60:JIS=&H2424:GOSUB 820
140 LOCATE 50,21:PRINT "PROGRAMED BY Kotarou"
150 LOCATE 30,18:PRINT "Push any key":A$=INKEY$:IF A$=INKEY$ THEN 150
160 'ｶﾞﾒﾝ ｶｸ
170 CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:CONSOLE 21,4
180 YA=10:AT=0:CK=0
190 LINE(0,200-PY+16)-(639,199),1,BF
200 LINE(400,200-PY+18)-(416,200-PY+28),0,BF
210 LINE(404,200-PY+19)-(406,200-PY+23),2,BF:LINE(410,200-PY+19)-(412,200-PY+23)
,2,BF
220 LINE(412,200-PY+23)-(406,200-PY+23),2:LINE(408,200-PY+23)-(409,200-PY+27),2,
BF
230 LOCATE 53,20:PRINT "x ";:PRINT USING "##";YA
240 'ﾒｲﾝ
250 CLS
260 ' ﾃｷ
270 IF CK>0 THEN 300
280 RX=INT(RND(1)*450)+140:RY=INT(RND(1)*130):CK=1
290 PUT@(RX,RY),D3%,PSET
300 PUT@(PX-32,200-PY),D2%,PSET
310 LOCATE 0,21:INPUT " ｶｸﾄﾞ (1-80) ",A
320 IF A<1 OR A>80 THEN 310
330 A=3.14159/180*A
340 LOCATE 0,22:INPUT " ﾁｶﾗ  (1-120)",V0
350 IF V0<1 OR V0>120 THEN 340
360 PUT@(PX-32,200-PY),D1%,PSET
370 YA=YA-1
380 CMD VOICE REG 7,0:CMD VOICE REG 8,15
390 CMD VOICE REG 11,0:CMD VOICE REG 12,15:CMD VOICE REG 13,13
400 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 20:CMD VOICE REG 6,I:NEXT:NEXT
410 CMD VOICE REG 8,0
420 LOCATE 53,20:PRINT "x ";:PRINT USING "##";YA
430 FOR T=0 TO 100 STEP .05
440 ' ｹｲｻﾝ
450 X=V0*COS(A)*T
460 Y=V0*SIN(A)*T-1/2*G*T^2
470 X0=V0*COS(A)
480 Y0=V0*SIN(A)-G*T
490 TA=Y0/X0
500 CO=SQR(1/(1+TA^2))
510 SI=TA*CO
520 MX=M*CO:MY=M*SI
530 ' ｱﾀﾘ ﾊﾝﾃｲ
540 IF POINT(X+MX+PX,200-Y*B-MY*B-PY)>0 AND -Y*B-MY*B<6 THEN 610
550 ' ﾔ ﾋｮｳｼﾞ
560 LINE(X+PX,200-Y*B-PY)-(X+MX+PX,200-Y*B-MY*B-PY),2
570 LINE(X+PX,200-Y*B-PY)-(X+MX+PX,200-Y*B-MY*B-PY),0
580 IF Y<-51 OR X>640 THEN 690
590 NEXT
600 ' ｱﾀﾘ
610 LINE(X+PX,200-Y*B-PY)-(X+MX+PX,200-Y*B-MY*B-PY),2
620 LINE(X+PX,200-Y*B-PY)-(X+MX+PX,200-Y*B-MY*B-PY),0
630 CMD PLAY ,"@45t255l64o2v15":A1$="cg>cg>cg>cg>cg<<<<"
640 CMD PLAY ,"v15"+">cg16 >cg>cg<<<"+A1$+"v11"+A1$+"v8"+A1$
650 COLOR=(3,1):COLOR=(3,2):COLOR=(3,0)
660 LINE(RX,RY)-(RX+32,RY+8),0,BF
670 AT=AT+1:CK=0
680 ' ｵﾜﾘ?
690 IF YA<1 THEN 720
700 GOTO 250
710 'ｵﾜﾘ
720 CMD PLAY"@13o618ee16cc2c4<b4>c2
730 LOCATE 10,10:PRINT AT;"ﾋｷ ﾀｵｼﾀ"
740 IF AT>7 THEN LOCATE 10,12:PRINT "ﾅｶﾅｶ ﾔﾙﾜﾈ!":GOTO 770
750 IF AT>3 THEN LOCATE 10,12:PRINT "ﾌﾂｳﾈ !":GOTO 770
760 LOCATE 10,12:PRINT "ｱﾝﾀ ﾊﾞｶ!!"
770 LOCATE 10,14:INPUT "ﾓｳ ｲﾁﾄﾞ ﾔﾘﾏｽｶ (y/n)";A$
780 IF A$="y" OR A$="Y" THEN 170
790 CONSOLE 0,25
800 END
810 'ﾀｲﾄﾙ ﾋｮｳｼﾞ
820 IF JIS<&H3000 THEN ADDR=(JIS AND &H60)*128+(JIS AND &H700)*2+(JIS AND &H1F)*
16:GOTO 840
830 ADDR=(JIS AND &H60)*512+(JIS AND &H2000)+(JIS AND &HF00)*2+(JIS AND &H1F)*16
840 FOR YY=0 TO 15
850 OUT &HE8,ADDR-INT(ADDR/256)*256
860 OUT &HE9,INT(ADDR/256)
870 OUT &HEA,0
880 LOCATE XX,YY
890 D=INP(&HE9):GOSUB 960
900 D=INP(&HE8):GOSUB 960
910 OUT &HEB,0
920 PRINT:ADDR=ADDR+1:NEXT
930 PRINT:PRINT
940 RETURN
950 'ﾀｲﾄﾙ ﾋｮｳｼﾞ sub
960 FOR I=0 TO 7
970 IF (D AND &H80)=0 THEN PRINT " "; ELSE PRINT "■";
980 D=(D AND &H7F):D=D*2
990 NEXT:RETURN
1000 'ｷｬﾗ ﾃﾞｰﾀ
1010 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1020 DATA 0C00,3000,0000,0000,0C00,3000,0C00,3000
1030 DATA 0000,0000,0C00,3000,0C00,30FC,0000,00C0
1040 DATA 0C00,30FC,3C00,3CC0,0000,0000,3C00,3CFC
1050 DATA 3C00,3CFC,0000,000C,3C00,3CFC,3C00,3C00
1060 DATA 0000,0000,3C00,3C00,3000,30FF,3000,3000
1070 DATA 3000,30FF,3000,30FF,3000,0000,3000,30FF
1080 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,3000,003C
1090 DATA 0000,0000,3000,003C,0000,0000,0000,0000
1100 DATA 0000,0000,0300,C0C3,0000,0000,0300,C0C3
1110 DATA 0300,C0C3,0000,0000,0300,C0C3,0300,C0C3
1120 DATA 0000,0000,0300,C0C3,0300,C0C3,0000,0000
1130 DATA 0300,C0C3
1140 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1150 DATA 0C00,3000,0000,0000,0C00,3000,0C00,3000
1160 DATA 0000,0000,0C00,3000,0C00,30FC,0000,00C0
1170 DATA 0C00,30FC,3C00,3CC0,0000,0000,3C00,3CFC
1180 DATA 3C00,3CFC,0000,000C,3C00,3CFC,3C00,3C00
1190 DATA 0000,0000,3C00,3C00,3000,30FF,3000,3000
1200 DATA 3000,30FF,3000,00FF,3000,0F00,3000,00FF
1210 DATA 0000,0000,0000,F000,0000,0000,3000,0000
1220 DATA 0000,003C,3000,0000,0000,0000,0300,0000
1230 DATA 0000,0000,0300,C0C3,3000,0000,0300,C0C3
1240 DATA 0300,C0C3,0000,0000,0300,C0C3,0300,C0C3
1250 DATA 0000,0000,0300,C0C3,0300,C0C3,0000,0000
1260 DATA 0300,C0C3
1270 DATA 0020,0008,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0000,0000
1280 DATA FFCF,F3FF,FFFF,FFFF,000C,3000,FF3F,FCFF
1290 DATA FFFF,FFFF,0003,C000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1300 DATA C00F,F003,FFCF,F3FF,FFFF,FFFF,3000,000C
1310 DATA 3CFC,3FFC,FFFF,FFFF,C303,C033,F3FF,FF3F
1320 DATA FFFF,FFFF,0C00,00C0,CFFF,FFF3,FFFF,FFFF
1330 DATA 0000,0000
```

★影さんのマジックボックスの大特集をしてください(50ページぐらいしてくれるとうれしいです)。(京都市・**大谷誠司16歳**)……**【影：** 50ページっていうと，1ページ×50ってことで…。え～と，みんな，もぉちょっと，はがき送ってください。考えるのはそれからかなぁ。**】**




土管の落ちゲー

# Duct-Ruler

ダクト　ルーラー

佐〜也(16歳)

## 遊ぶ前に

まず,このゲームに使う絵を作ります。

ディスクは書込み可にし,絵データ作成プログラム(リスト2)を入力してRUNしてください。これで機械語ファイル(dluler＊pic)ができました。

あとはゲーム・プログラムを入力・実行して遊んでください。

## 遊びかたなど

最初に caps キーをオンにしてください(←重要!)。

RUNするとタイトル「Duct-Ruler」がでます。「描くの遅いなー」と思ったら,＊DEMOの

200 FOR F=0 TO 15 STEP .4: …

のSTEP .4の値を増やしてください。

次はモードの選択です。↑↓←→でモード,スピードを選択し,スペース・キーで決定します。あとゲームの全体の速さは

20 W=50: …

のWの値で決まります(モード選択にちょうど良い速さがベスト)。

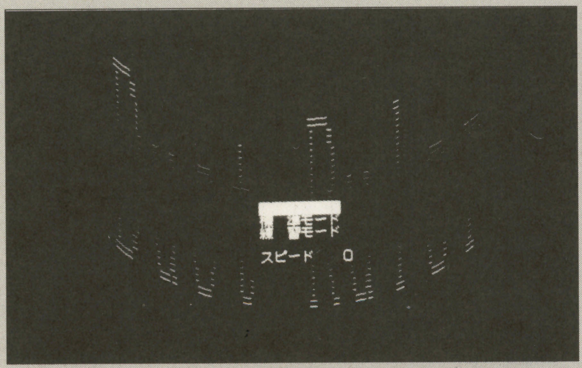
## ルール

ルールをモードごとに説明します。

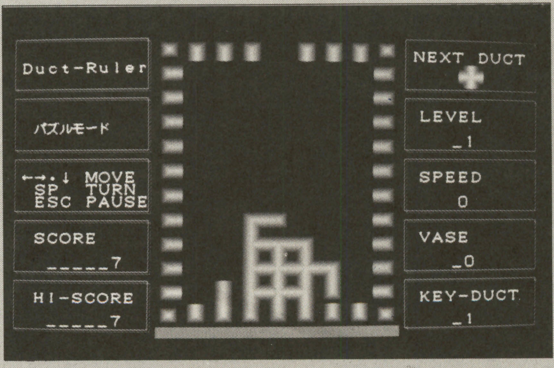
**パズルモード**…キーダクトをすべて消すと次のレベルへ進めます。最初の設定には関係なく,どのレベルでもスピードは0から始まります。

**標準モード**……バンバン点を稼(かせ)ぐモードです。スピードは最初に設定した値から始まり,最終的に9まで上がります。点を稼ぐという意味から,爆弾ブロックはパズルモードに比べて少なめです。

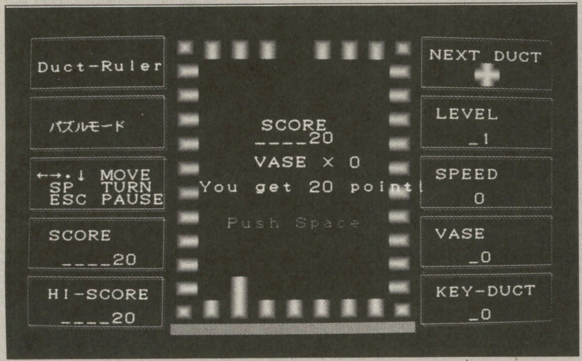
**練習モード**……各スピードでの練習ができるモードです。基本的に標準モードと同じですが,スピードは不変です。



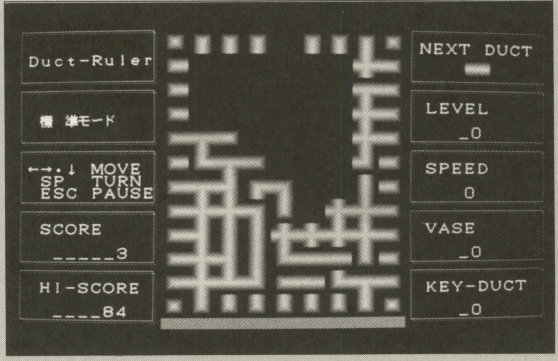

◀《写真1》三つのモードとスピードが選べるぞ




◀《写真2》パズルモードはKのパイプを破壊するんだ




◀《写真3》LEVEL1でもけっこう大変だぞ




◀《写真4》標準モードではひたすら消しまくり



★ベーマガHPのチャットでは「○○コーナー復活希望!!」という声がよく聞こえます。見てますか?(秋田市・水野夢絵19歳)……【つぐ美:ちゃんと見てます!でも,昔のコーナーが全部復活しちゃったら,総ページ数が大変なことに。そのへん,うまくやってくつもりです。】

かなりやさしくなってます。

## 連鎖について

連鎖は（このゲームでは特に）得点大幅アップのチャンスです。その点数計算方法は＊RENDの中で
（消えた数）×（連鎖数の2乗）
を毎回たしていくというものです。

1連鎖目に3個，2連鎖目に1個消える連鎖が起こったら，得点は3＊(1^2)＋1＊(2^2)＝7点UPします。ですから，無連鎖よりは何連鎖もしてバーンと得点を上げるほうが効率的です。

## パズル面を作りたい

パズルモードの面を自分でも作りたいという人へ。

**第3表**に従って《例》のように文字列で作ります。

できた面はDATA文として380～470行内に挿入すればそれでOK!です。

”ZZZZZZZZZAAEGNFH”(←できた面)

↓

395 DATA ZZZZZZZZZAAEGNFH (←挿入)

作成した面のレベルはDATA文挿入の位置によって決まります。たとえば，レベル2の直後に挿入すると，挿入した面がレベル3になります。

390 DATA　ZZZZZZZZUUUQUUUPPPEPPP (LEVEL2)
←395 DATA　ZZZZZZZZZAAEGNFH …を挿入
400 DATA　ZZZZZZZRQRUURURPCRRCQFFORFOL (LEVEL3)

↓

390 LEVEL2　395 LEVEL3　400 LEVEL4

注意点としてはDATA文の最後に“ENDING”(470行目)を入れ忘れないこと。さもないと，いつまでもエンディングに行けません。

## その他

プログラムは複雑です(解説不可能)。なにせ土管消去判定プログラムを3回書き直し，さらに追加プログラム（特殊ブロック関係）を入れたのですから，そんなわけで改造はしようがないですよ。

ところで個人的にはパズルモードのレベル5が好きです。「おおーっ！」と思わず声を出したくなる面ですが，実はボーナス面なのです!!

話はさらに変わって，影さんのマジック・ボックス（97年9月号）の岩崎仁さんのミミズ君はめちゃハマりました。850点ぐらいはいくんだけどなかなか900点の壁が厚いですね。

最後にみなさん，連鎖が売り物のゲームですので，ぜひストレス解消にどうぞ!!

**《第1表》画面説明**

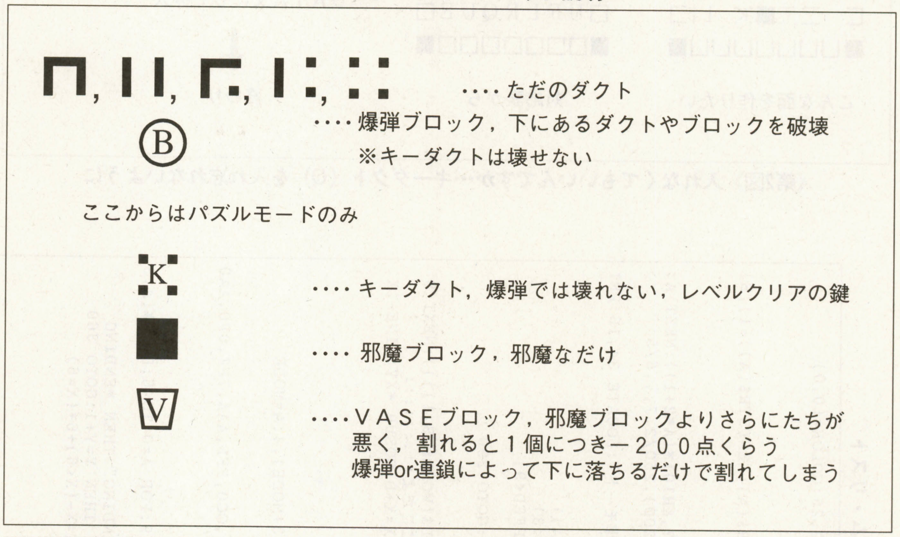
| | | |
|---|---|---|
| 題名 | 遊戯場 | 次のダクト |
| モード名 | | レベル |
| キー説明 | | スピード |
| スコア | | VASE数（割った数） |
| ハイスコア | | キーダクト（残り数） |

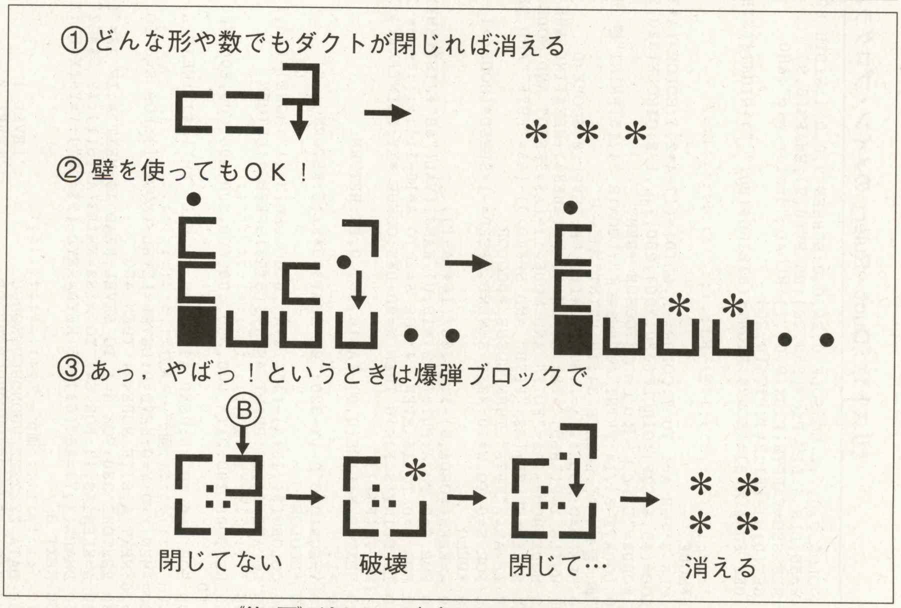
**CHECKER FLAG**

編：某カードゲームに似てますがけっこうハマりますね。
Dr.D：パズルモードが新鮮なアイデアじゃな。

PC-9801シリーズ

**《第2表》ダクト・ブロック説明**

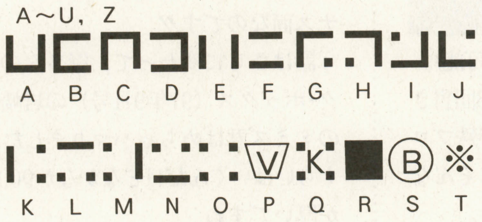



**《第1図》消しかた（ダクトを閉じるのが基本）**

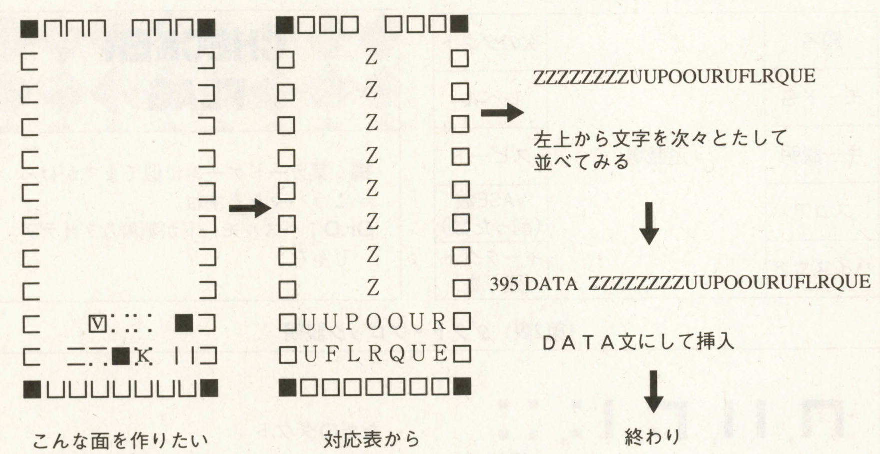
★BM買い始めて19か月，大いに情報処理部の活動に役立っています。(滋賀県甲賀郡・**高橋伸拓16歳**)……【**Dr.D**：読者が一番多いのが，中・高生じゃ。**編**：これからプログラムを勉強しようという人にもピッタリ！ですし，これからも役立てていってくださいね。】

《第3表》対応表

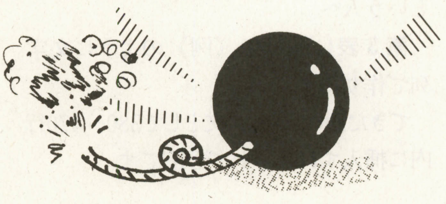



《第4表》変数表

| | |
|---|---|
| W | 待ち時間 |
| PIC%( , ) | 絵 |
| MODE | モード(1=パズル, 2=標準, 3=練習) |
| SCORE | スコア |
| HISCORE | ハイスコア |
| LEVEL | レベル (パズルモードのみ 以下, PMのみ) |
| SPEED | 最低スピード |
| VASE | 割れたVASEブロック数 (PMのみ) |
| KEYD | 残りキーダクト数(PMのみ) |
| RENSA | 連鎖数 |
| MD | 落ちているダクトの形 {(対応表=A〜U)=(MD=0〜20)} |
| NEXTD | 次に落ちるダクトの形 {(対応表=A〜U)=(MD=0〜20)} |




《第2図》入れなくてもいいんですが…キーダクト(Q)を入れ忘れないように



《リスト1》『Duct・Ruler』のメイン・プログラム・リスト

```
10 COLOR 0,0,,,2:CONSOLE 0,25,0,0:SCREEN 3,0,0,1:WIDTH 80,25:COLOR=(0,0)
20 W=50:CLS 3:DIM PIC%(259,20),DMAP%(6,9),RMAP%(6,9)
30 DEF SEG=VARPTR(PIC%(0,0),1):BLOAD "druler.pic",&H0
40 GET(0,0)-(31,31),PIC%(0,20)
50 DEF FNA$(A,B)=AKCNV$(RIGHT$(STRING$(20,"_")+RIGHT$(STR$(A),LEN(STR$(A))-1),B)
)
60 '::::::::::::::::::::モード::::::::::::::::::::::
70 *MODE
80 CLS 3:FOR A=1 TO 7:COLOR=(A,&H101*(17-A*2)):COLOR=(A+7,&H101*(A*2+1)):NEXT A:
COLOR=(15,&HF0F):CIRCLE(320,200),250,7,,,1/2:CIRCLE(320,200),250/2,7,,,6/5
90 WORD$="Duct-Ruler":GOSUB *DEMO
100 LOCATE 34,14:PRINT"パズルモード":LOCATE 34,15:PRINT"標　準モード":LOCATE 34,16:PRI
NT"練　習モード":LOCATE 34,18:PRINT"スピード"
110 SPEED=0:MODE=1:A=1:GOSUB *DCOLOR:LEVEL=0:SCORE=0
120 WHILE INP(&HE9)<>191:A$=HEX$(INP(&HE8))+HEX$(INP(&HEA))
130 MODE=MODE+(A$="FD7F" AND MODE>1)-(A$="FF7D" AND MODE<3)
140 SPEED=SPEED+(A$="FF7B" AND SPEED>0)-(A$="FB7F" AND SPEED<9)
150 IF A$<>"FF7F" THEN GOSUB *DCOLOR
160 FOR S=0 TO W*10:NEXT S:WEND:SPEED=-1*SPEED*(MODE<>1):GOTO 290
170 *DEMO
180 A=KLEN(WORD$,0)-1:D=460/(16*(A-1))
190 FOR S=2 TO A:PUT((S-2)*16,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$(WORD$,S,1)))):NEXT S
200 FOR F=0 TO 15 STEP .4:FOR S=2 TO A*16-1:'::::::←←←ここだよ:::::::::
210 IF POINT(S,F)<>0 THEN X=90+D*S:GOSUB *XY:POINT(X,Y):X=X+D:GOSUB *XY:LINE-(X,
Y),INT(F-(F<1))
220 NEXT S,F:LINE(0,0)-(A*16,15),0,BF:RETURN
230 *XY
240 Y=SQR(320^2-(X-320)^2)-220+300*F/15:RETURN
250 *DCOLOR
260 COLOR@(34,13+A)-(45,13+A),0:COLOR@(34,13+MODE)-(45,13+MODE),4:A=MODE
270 LOCATE 44,18:PRINT AKCNV$(STR$(SPEED)):RETURN
280 '::::::::::::配色::::::::::::::::::::::
290 RESTORE 290:DATA 000,200,400,600,800,A00,C00,E00,FF0,CC0,FFF,AAA,7F7,0F0,AA0
,770
300 FOR A=0 TO 15:READ A$:COLOR=(A,VAL("&H"+A$)):NEXT A
310 '::::::::::::面データ入力::::::::::::::::
320 *MEN:X=0:Y=0:KEYD=0:LEVEL=LEVEL-(MODE=1):FOR S=0 TO 9:FOR A=0 TO 6:DMAP%(A,S
)=20:NEXT A,S:IF MODE<>1 THEN 480
330 RESTORE 380:FOR A=1 TO LEVEL:READ A$:NEXT A:IF A$="ENDING" THEN *ENDING
340 A=KLEN(A$,1):FOR S=1 TO A:S$=KMID$(A$,S,1):IF S$="Z" THEN Y=Y+1:GOTO 360
350 DMAP%(X,Y)=ASC(S$)-65:KEYD=KEYD-(S$="Q"):Y=Y-(X=6):X=X-(X<6)+6*(X=6)
360 NEXT S
370 '::::::::::::面データ::::::::::::::::::
380 DATA ZZZZZZZZUUONOUUUUKQMUU          :'LEVEL 1
390 DATA ZZZZZZZZUUUQUUUPPPEPPP          :'LEVEL 2
400 DATA ZZZZZZZRQRUURURPCRRCQFFORFOL    :'LEVEL 3
410 DATA ZZZZZZZZUQRPUUUUQRRUQU          :'LEVEL 4
420 DATA CCCUUUUEEECUUUEEECUUUEEECUUUEEECUUUEEEBRQUEEEACCCEEEAEEEEEEAEEENNNNNNQ:
'LEVEL 5
430 DATA UEUUUEUUEUUUEUUEUUUEUUEUUUEUUEUUUEUUEUUUEUUEUUUEUUEUUUEUUEUURREUUEURQMU:
'LEVEL 6
440 DATA ZZZZZZUUUUUUQUUUPUFFUPUFFFFUFFFFFF:'LEVEL 7
450 DATA ZZZZZUQUQUPUUCUCUCUUCUCUCUUCUCUCUUFUFUFU:'LEVEL 8
460 DATA ZZZZZZZUPUEUUPRRUQRPCPPMMNFO    :'LEVEL 9
470 DATA ENDING                          :'絶対に忘れないように
480 '::::::::::::画面作成::::::::::::::::::
490 CLS 3:FOR S=0 TO 1:FOR A=0 TO 4:LINE(S*470+3,A*80+3)-STEP(166,68),15,B:LINE(
S*470,A*80)-STEP(166,68),14,B:NEXT A,S
500 FOR A=0 TO 14 STEP 2:LINE(176,385+A)-STEP(287,0),14:NEXT A
510 PUT(176,0),PIC%(0,17):PUT(432,0),PIC%(0,17):PUT(176,352),PIC%(0,17):PUT(432,
352),PIC%(0,17)
520 FOR A=1 TO 10:PUT(176,A*32),PIC%(0,1):PUT(432,A*32),PIC%(0,3):NEXT A:PUT(304
,0),PIC%(0,2)
530 FOR A=1 TO 7:PUT(A*32+176,0),PIC%(0,2):PUT(A*32+176,352),PIC%(0,0):NEXT A
540 LOCATE 1,2:PRINT"Duct-Ruler":LOCATE 3,7:IF MODE=1 THEN PRINT"パズルモード"
 ELSE IF MODE=2 THEN PRINT"標　準モード" ELSE PRINT"練　習モード"
550 LOCATE 1,11:PRINT"←→・↓ MOVE":LOCATE 3,12:PRINT"SP    TURN":LOCATE 3,
13:PRINT"ESC  PAUSE"
560 LOCATE 60,1:PRINT"NEXT  DUCT":LOCATE 3,16:PRINT"SCORE":LOCATE 3,21:PR
```



★影さん,僕を弟子にしてください。まずは自分のCD-ROMドライブを壊しておきました(泣)(岡山市・H・A16歳)……【影：第1試験合格といったところかな。次は…。編：何言ってんですか！自分のためにも,そのへんでやめたほうがいいですよ。影：CPUを破壊すれば一人前！】

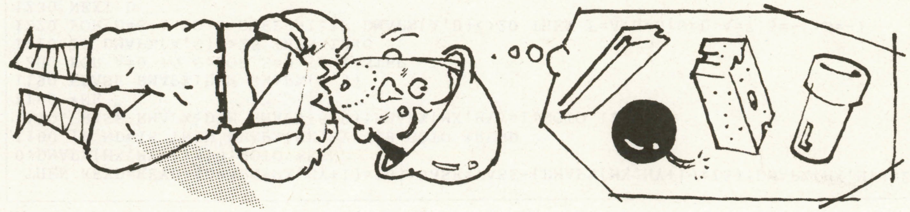
```
INT"HI-SCORE":LOCATE 61,6:PRINT"LEVEL":LOCATE 61,11:PRINT"SPEED":LOCATE
 61,16:PRINT"VASE"
570 LOCATE 61,21:PRINT"KEY-DUCT":GOSUB *HYOJI:GOTO 610
580 *HYOJI
590 IF HISCORE<SCORE THEN HISCORE=SCORE
600 LOCATE 5,18:PRINT FNA$(SCORE,6):LOCATE 5,23:PRINT FNA$(HISCORE,6):LOCATE 66,
8:PRINT FNA$(LEVEL,2):LOCATE 67,13:PRINT FNA$(SPEED,1):LOCATE 66,18:PRINT FNA$(V
ASE,2):LOCATE 66,23:PRINT FNA$(KEYD,2):RETURN
610 ':::::::Are you ready ?:::::::::
620 LOCATE 25,12:PRINT"Are you ready ?":COLOR@(25,12)-(54,12),2
630 IF INP(&HE9)<>191 THEN 630
640 LOCATE 25,12:PRINT STRING$(30," "):GOSUB *GHYOJI
650 SPOINT=0:VASE=0:NEXTD=INT(RND*16):IF NEXTD=15 THEN NEXTD=18
660 GOTO 690
670 *GHYOJI
680 FOR S=0 TO 9:FOR A=0 TO 6:PUT(A*32+208,S*32+32),PIC%(0,DMAP%(A,S)),PSET:NEXT
 A,S:RETURN
690 ':::::::NEW DUCT 落下開始::::::::::
700 *NDROP
710 MD=NEXTD:IF MODE<>3 THEN 740
720 NEXTD=INT(RND*16):IF NEXTD=15 THEN NEXTD=18
730 GOTO 810
740 A=INT(RND*(13-3*(MODE=1)))
750 IF A=0 THEN NEXTD=INT(RND*4)
760 IF A=1 OR A=2 THEN NEXTD=INT(RND*2)+4
770 IF A=3 OR A=4 THEN NEXTD=INT(RND*4)+6
780 IF A>=5 AND A<=7 THEN NEXTD=INT(RND*4)+10
790 IF A>=8 AND A<=11 THEN NEXTD=14
800 IF A>=12 THEN NEXTD=18
810 MX=3:MY=-1:SPOINT=SPOINT+1:IF SPOINT=50 THEN SPOINT=0:SPEED=SPEED-(SPEED<9 A
ND MODE<>3)
820 PUT(536,34),PIC%(0,NEXTD),PSET:PUT(304,0),PIC%(0,MD),PSET
830 FOR A=0 TO W*(10-SPEED)*2:NEXT A
840 IF DMAP%(3,0)<>20 THEN *GAMEOVER
850 GOSUB *MPUT:GOTO 910
860 *MDPUT
870 B=MD:GOTO 900
880 *MPUT
890 B=20
900 PUT(MX*32+208,MY*32+32),PIC%(0,B),PSET:RETURN
910 '::::::::::DROPPING::::::::::
920 *DROP
930 MY=MY+1:GOSUB *MDPUT:FOR A=0 TO W*(12-SPEED)/4
940 A$=HEX$(INP(&HE8))+HEX$(INP(&HEA)):S$=HEX$(INP(&HE9))
950 IF A$="FF7B" AND MX>0 THEN GOSUB *MPUT:MX=MX+(DMAP%(MX-1,MY)=20):GOSUB *MDPU
T:GOSUB *WL
960 IF A$="FB7F" AND MX<6 THEN GOSUB *MPUT:MX=MX-(DMAP%(MX+1,MY)=20):GOSUB *MDPU
T:GOSUB *WL
970 IF A$="FF7D" AND MY<9 THEN GOSUB *MPUT:MY=MY-(DMAP%(MX,MY+1)=20):GOSUB *MDPU
T:GOSUB *WS
980 IF S$="7F" THEN LINE(208,32)-(431,351),0,BF:LINE(536,34)-(567,65),0,BF:LOCAT
E 35,12:PRINT"SPACE":COLOR@(35,12)-(44,12),2:WHILE INP(&HE9)<>191:WEND:GOSUB
*GHYOJI:B=MD:GOSUB *MPUT:PUT(536,34),PIC%(0,NEXTD):LOCATE 35,12:PRINT STRING$(10
," ")
990 IF S$<>"BF" THEN 1080
1000 IF 0<=MD AND MD<=2 THEN MD=MD+1:GOTO 1070
1010 IF MD=3 THEN MD=0:GOTO 1070
1020 IF MD=4 OR MD=5 THEN MD=MD+1+2*(MD=5):GOTO 1070
1030 IF 6<=MD AND MD<=8 THEN MD=MD+1:GOTO 1070
1040 IF MD=9 THEN MD=6:GOTO 1070
1050 IF 10<=MD AND MD<=12 THEN MD=MD+1:GOTO 1070
1060 IF MD=13 THEN MD=10
1070 GOSUB *MDPUT:GOSUB *WL
1080 NEXT A:IF MY<9 THEN IF DMAP%(MX,MY+1)=20 THEN GOSUB *MPUT:GOTO *DROP
1090 DMAP%(MX,MY)=MD:GOTO 1140
1100 *WL
1110 F=W/4:FOR S=0 TO F*50:NEXT S:A=A+F:RETURN
1120 *WS
1130 F=W/8:FOR S=0 TO F*50:NEXT S:A=A+F:RETURN
1140 '::::::::::消えた?::::::::::
1150 RENSA=1:IF MY<9 AND MD=18 THEN IF DMAP%(MX,MY+1)<>20 AND DMAP%(MX,MY+1)<>16
 THEN KEYD=KEYD+(DMAP%(MX,MY+1)=16):VASE=VASE-(DMAP%(MX,MY+1)=15):DMAP%(MX,MY)=2
0:DMAP%(MX,MY+1)=19:GOTO *REND
1160 IF MD=18 THEN DMAP%(MX,MY)=19:GOTO *REND
1170 ERASE RMAP%:DIM RMAP%(6,9):RMAP%(MX,MY)=1:GOTO 1290
1180 *NE
1190 ERASE RMAP%:DIM RMAP%(6,9)
1200 FOR A=0 TO 6:FOR S=9 TO 1 STEP -1
1210 IF DMAP%(A,S)<>20 THEN 1240
1220 FOR D=S-1 TO 0 STEP -1:IF DMAP%(A,D)<>20 THEN F=A:H=S:G=D:A=7:S=-1:D=-1
1230 NEXT D
1240 NEXT S,A
1250 IF S<>-2 THEN *REND
1260 SWAP DMAP%(F,H),DMAP%(F,G):RMAP%(F,H)=1
1270 IF DMAP%(F,H)=15 THEN VASE=VASE+1:GOTO *KAKUTEI
1280 IF DMAP%(F,H)=17 THEN *NE
1290 X=MX:Y=MY:FOR S=0 TO 9:FOR A=0 TO 6:IF K THEN S=0:A=0:K=0
1300 IF RMAP%(A,S)<>1 THEN *KEND
1310 X=A:Y=S
1320 *KE
1330 '↑]
1340 RESTORE 1340:DATA 0,4,8,9,10,12,13,14,16,99
1350 GOSUB *KESHI
1360 IF NOT(F AND Y>0) THEN 1400
1370   RESTORE 1370:DATA 2,4,6,7,10,11,12,14,16,99
1380   L=0:P=-1:GOSUB *KESHI2
1390   IF F=0 OR RMAP%(X,Y-1)=0 THEN CP=1:Y=Y-1:GOTO *KE2
1400 '↓]
1410 RESTORE 1410:DATA 2,4,6,7,10,11,12,14,16,99
1420 GOSUB *KESHI
1430 IF NOT(F AND Y<9) THEN 1470
1440   RESTORE 1440:DATA 0,4,8,9,10,12,13,14,16,99
1450   L=0:P=1:GOSUB *KESHI2
1460   IF F=0 OR RMAP%(X,Y+1)=0 THEN CP=3:Y=Y+1:GOTO *KE2
1470 '←]
1480 RESTORE 1480:DATA 3,5,7,8,11,12,13,14,16,99
1490 GOSUB *KESHI
1500 IF NOT(F AND X>0) THEN 1540
1510   RESTORE 1510:DATA 1,5,6,9,10,11,13,14,16,99
1520   L=-1:P=0:GOSUB *KESHI2
1530   IF F=0 OR RMAP%(X-1,Y)=0 THEN CP=4:X=X-1:GOTO *KE2
1540 '→]
1550 RESTORE 1550:DATA 1,5,6,9,10,11,13,14,16,99
1560 GOSUB *KESHI
1570 IF NOT(F AND X<6) THEN 1610
1580   RESTORE 1580:DATA 3,5,7,8,11,12,13,14,16,99
1590   L=1:P=0:GOSUB *KESHI2
1600   IF F=0 OR RMAP%(X+1,Y)=0 THEN CP=2:X=X+1:GOTO *KE2
1610 IF RMAP%(X,Y)=2 THEN K=-1
1620 *KEND
1630 IF K=-1 THEN S=0
1640 NEXT A,S
1650 GOTO *KAKUTEI
1660 *KESHI
1670 F=0:READ D:WHILE D<>99:F=F+(DMAP%(X,Y)=D):READ D:WEND:RETURN
1680 *KESHI2
1690 F=0:READ D:WHILE D<>99:F=F+(DMAP%(X+L,Y+P)=D):READ D:WEND:RETURN
1700 *KE2
1710 '=1]-------------------------------------------
1720 'FROM↑]
1730 IF CP<>1 THEN 1770
1740 RESTORE 1740:DATA 10,11,12,14,16,99
1750 GOSUB *KESHI
1760 IF F THEN RMAP%(X,Y)=1:K=-1:GOTO *KEND
1770 'FROM→]
1780 IF CP<>2 THEN 1820
1790 RESTORE 1790:DATA 11,12,13,14,16,99
1800 GOSUB *KESHI
1810 IF F THEN RMAP%(X,Y)=1:K=-1:GOTO *KEND
1820 'FROM↓]
1830 IF CP<>3 THEN 1870
1840 RESTORE 1840:DATA 10,12,13,14,16,99
```

★影さんのサングラスはどこで買ったんですか?(京都府城陽市・寺田 螢15歳)……【**編**:生まれたときからかけていた…っていうウワサも。**つぐ美**:どーせ安物でしょ?私の一撃ですぐ壊れるし。**編**:はははっ(冷汗)。**影**:何を好き勝手にべらべらと。それはヒミツなの。】

```
1850 GOSUB *KESHI
1860 IF F THEN RMAP%(X,Y)=1:K=-1:GOTO *KEND
1870 'FROM←]
1880 IF CP<>4 THEN 1920
1890 RESTORE 1890:DATA 10,11,13,14,16,99
1900 GOSUB *KESHI
1910 IF F THEN RMAP%(X,Y)=1:K=-1:GOTO *KEND
1920 '=2]---------------------------------------------
1930 'FROM↑]
1940 IF CP=1 AND DMAP%(X,Y)=2 THEN RMAP%(X,Y)=2:K=-1:GOTO *KEND
1950 'FROM→]
1960 IF CP=2 AND DMAP%(X,Y)=3 THEN RMAP%(X,Y)=2:K=-1:GOTO *KEND
1970 'FROM↓]
1980 IF CP=3 AND DMAP%(X,Y)=0 THEN RMAP%(X,Y)=2:K=-1:GOTO *KEND
1990 'FROM←]
2000 IF CP=4 AND DMAP%(X,Y)=1 THEN RMAP%(X,Y)=2:K=-1:GOTO *KEND
2010 'OTHERS]-----------------------------------------
2020 'FROM↑]
2030 IF CP<>1 THEN 2070
2040 RESTORE 2040:DATA 4,6,7,99
2050 GOSUB *KESHI
2060 IF F THEN RMAP%(X,Y)=2:GOTO *KE
2070 'FROM→]
2080 IF CP<>2 THEN 2120
2090 RESTORE 2090:DATA 5,7,8,99
2100 GOSUB *KESHI
2110 IF F THEN RMAP%(X,Y)=2:GOTO *KE
2120 'FROM↓]
2130 IF CP<>3 THEN 2170
2140 RESTORE 2140:DATA 4,8,9,99
2150 GOSUB *KESHI
2160 IF F THEN RMAP%(X,Y)=2:GOTO *KE
2170 'FROM←]
2180 IF CP<>4 THEN 2220
2190 RESTORE 2190:DATA 5,6,9,99
2200 GOSUB *KESHI
2210 IF F THEN RMAP%(X,Y)=2:GOTO *KE
2220 GOTO *NE
2230 *KAKUTEI
2240 FOR S=0 TO 9:FOR A=0 TO 6:IF RMAP%(A,S)<>0 THEN KEYD=KEYD+(DMAP%(A,S)=16):D
MAP%(A,S)=19
2250 NEXT A,S:GOTO *NE
2260 '::::::::::::::::連鎖結果のまとめ(得点、パズルクリア?):::::
2270 *REND
2280 GOSUB *GHYOJI
2290 D=0:FOR S=0 TO 9:FOR A=0 TO 6:IF DMAP%(A,S)=19 THEN DMAP%(A,S)=20:D=D+1
2300 NEXT A,S
2310 IF D=0 THEN *NDROP
2320 SCORE=SCORE+D*(RENSA^2):GOSUB *GHYOJI:GOSUB *HYOJI:RENSA=RENSA+1
2330 IF NOT (MODE=1 AND KEYD=0) THEN *NE
2340 LOCATE 35,7:PRINT"ＳＣＯＲＥ":LOCATE 34,8:PRINT FNA$(SCORE,6):LOCATE 34,10:PR
INT"ＶＡＳＥ ×"+AKCNV$(STR$(VASE))
2350 SCORE=SCORE-VASE*200:VASE=0:SPEED=0:IF SCORE<0 THEN SCORE=0
2360 LOCATE 26,12:PRINT"Ｙｏｕ ｇｅｔ"+AKCNV$(STR$(SCORE))+" ｐｏｉｎｔ！":COLOR 2:L
OCATE 30,15:PRINT"Ｐｕｓｈ Ｓｐａｃｅ":COLOR 0:WHILE INP(&HE9)<>191:WEND
2370 GOTO *MEN
2380 '::::::::::ＧＡＭＥ ＯＶＥＲ:::::::::
2390 *GAMEOVER
2400 FOR S=9 TO 0 STEP -1:FOR A=0 TO 6:PUT(A*32+208,S*32+32),PIC%(0,17),PSET:FOR
 D=0 TO W:NEXT D,A,S
2410 CLS 3:FOR A=1 TO 15:COLOR=(A,&H440):NEXT A:WORD$="ＧＡＭＥＯＶＥＲ":GOSUB *DEMO
:FOR A=1 TO 15:COLOR=(A,&H440):NEXT A
2420 IF MODE=1 THEN LOCATE 33,12:PRINT"ＬＥＶＥＬ  "+AKCNV$(STR$(LEVEL))
2430 IF SCORE=HISCORE THEN LOCATE 18,15:PRINT"ＨＩ－ＳＣＯＲＥ" ELSE LOCATE 24,15:PR
INT"ＳＣＯＲＥ"
2440 LOCATE 49,15:PRINT FNA$(SCORE,6):COLOR 2:LOCATE 30,18:PRINT"Ｐｕｓｈ Ｓｐａｃｅ
":COLOR 0
2450 WHILE INP(&HE9)<>191:WEND:GOTO *MODE
2460 ':::::::::エンディング:::::::::::::::::::::
2470 *ENDING
2480 FOR A=0 TO 100:CIRCLE(RND*200+220,RND*160+120),RND*70+30,13,,,,F,8:FOR S=0
TO W:NEXT S,A
2490 FOR A=0 TO 80:CIRCLE(320,200),A*5,13,,,,F:NEXT A
2500 CLS 3:FOR A=1 TO 14 STEP 2:COLOR=(A,&HF0):COLOR=(A+1,&HFFF):NEXT A:COLOR=(1
5,&HF0)
2510 WORD$="オールクリア":GOSUB *DEMO
2520 LOCATE 26,7:PRINT"全"+AKCNV$(STR$(LEVEL-1))+"  面クリアしました。":IF SCORE>=HIS
CORE THEN A$="ＨＩ－ＳＣＯＲＥ  " ELSE A$="ＳＣＯＲＥ  "
2530 LOCATE 28,9:PRINT A$+FNA$(SCORE,6):LOCATE 29,12:PRINT"Ｃｏｗａｂｕｎｇａ！！":CO
LOR 2:LOCATE 30,15:PRINT"Ｐｕｓｈ Ｓｐａｃｅ":COLOR 0
2540 WHILE INP(&HE9)<>191:WEND:GOTO *MODE
```

## 《リスト2》『Duct・Ruler』の絵データ作成プログラム・リスト

```
10 COLOR ,0,,,2:SCREEN 3,0,0,1:CLS 3:DIM A%(259,19),S%(67,11)
20 FOR A=0 TO 7:COLOR=(A,&H200*A):NEXT A
30 '::::::::::::パーツ:::::::::::::::::::::
40 FOR A=0 TO 7:LINE(A*2,A*2)-(31-A*2,31-A*2),A,BF:NEXT A
50 GET(0,0)-STEP(15,15),S%(0,0):GET(16,0)-STEP(15,15),S%(0,1):GET(0,16)-STEP(15,
15),S%(0,2):GET(16,16)-STEP(15,15),S%(0,3)
60 FOR A=7 TO 0 STEP -1:LINE(0,0)-(A*2+1,A*2+1),A,BF:NEXT A
70 GET(0,0)-STEP(15,15),S%(0,4)
80 FOR A=7 TO 0 STEP -1:LINE(15,0)-((7-A)*2,A*2+1),A,BF:NEXT A
90 GET(0,0)-STEP(15,15),S%(0,5)
100 FOR A=7 TO 0 STEP -1:LINE(0,15)-(A*2+1,(7-A)*2),A,BF:NEXT A
110 GET(0,0)-STEP(15,15),S%(0,6)
120 FOR A=7 TO 0 STEP -1:LINE(15,15)-((7-A)*2,(7-A)*2),A,BF:NEXT A
130 GET(0,0)-STEP(15,15),S%(0,7)
140 FOR A=0 TO 7:LINE(A*2,0)-(A*2+1,15),A,BF:NEXT A
150 GET(0,0)-STEP(15,15),S%(0,8)
160 FOR A=7 TO 0 STEP -1:LINE(A*2,0)-(A*2+1,15),7-A,BF:NEXT A
170 GET(0,0)-STEP(15,15),S%(0,9)
180 FOR A=0 TO 7:LINE(0,A*2)-(15,A*2+1),A,BF:NEXT A
190 GET(0,0)-STEP(15,15),S%(0,10)
200 FOR A=7 TO 0 STEP -1:LINE(0,A*2)-(15,A*2+1),7-A,BF:NEXT A
210 GET(0,0)-STEP(15,15),S%(0,11)
220 RESTORE 220:DATA 890A01A189AA0AA1498585AA494545232B89B389BB8769B32B876769BB6
7
230 READ D$
240 CLS 3:FOR S=0 TO 1:FOR A=0 TO 29:PUT(A*16,S*16),S%(0,VAL("&H"+KMID$(D$,A+S*3
0+1,1))):NEXT A,S
250 PUT(544,0),S%(0,0):PUT(560,0),S%(0,1):PUT(544,16),S%(0,2):PUT(560,16),S%(0,3
)
270 FOR A=2 TO 31:LINE(480+A/4,A)-(511-A/4,A),10:NEXT A:PUT(488,8),KANJI(&H2356)
,AND,0,15:PUT(488,8),KANJI(&H2356),XOR,13,0
280 PUT(512,0),S%(0,4):PUT(528,0),S%(0,5):PUT(512,16),S%(0,6):PUT(528,16),S%(0,7
):PUT(520,8),KANJI(&H234B),AND,0,15:PUT(520,8),KANJI(&H234B),XOR,9,0
290 CIRCLE (576+16,16),12,9,,,,F:PUT(584,8),KANJI(&H2342),AND,0,15:PUT(584,8),KA
NJI(&H2342),XOR,13,0
300 FOR A=0 TO 60:PSET(RND*32+608,RND*32),13:NEXT A:FOR A=0 TO 30:PSET(RND*16+61
6,RND*16+8),8:NEXT A
310 LOCATE 0,20:INPUT"これでいいですか 1 (YES) / 2 (NO)";A$:IF NOT(A$="1" OR A$="2")
 THEN 310
320 IF A$="2" THEN END
330 FOR A=0 TO 19:GET(A*32,0)-STEP(31,31),A%(0,A):NEXT A
340 DEF SEG=VARPTR(A%(0,0),1):BSAVE"druler.pic",&H0,(259+1)*(19+1)*2+1
350 END
```

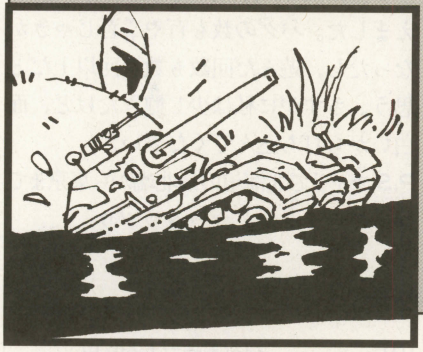




★けげ。この言葉の感想を10.05秒以内に答えなさい。(静岡県袋井市・乗松 遼15歳)……【**影**：げげ。**編**：こげ。**つぐ美**：けばけば。Dr.D：……。**影**：寒い…凍りつくように寒い。**つぐ美**：なんて言えばいいか，その。**編**：読まなかったことにしましょうか。Dr.D：…。】

# PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DISK-BASIC)用





敵戦車を沼に落とせ！

# VS TANK（ヴァーサス タンク）

伊東　哉和(20歳)

## 内　容

戦車同士で弾を撃ち，穴を開け，相手を下の沼に落とすことが目的のゲームです。

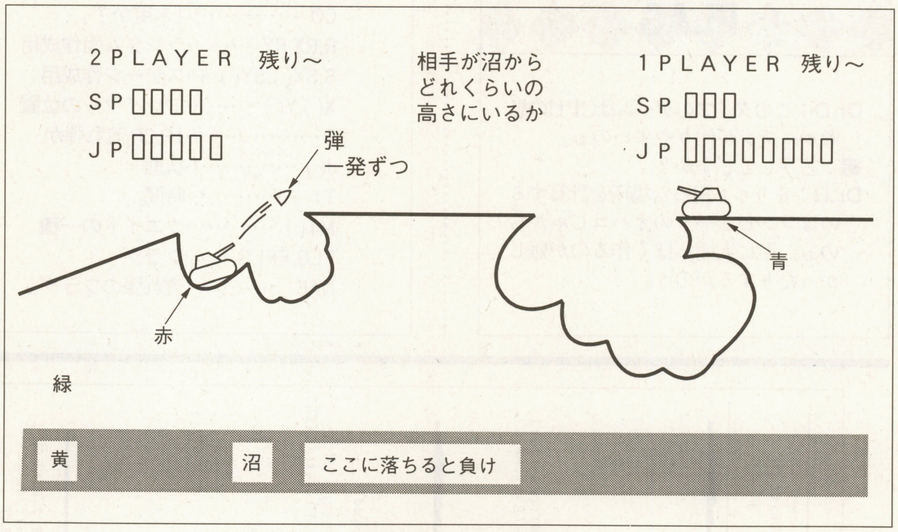
## 始めかた

プログラムを入れ，SAVEしてからRUNすると，タイトルが現れます。テンキーの[4]，[6]で選び，スペース・キーで決定です。選ぶものは，STAGE，何人で遊ぶか，ゲームは1～11面まであり，11面はランダムに作成します。ゲームモードはターン制，リアルタイム制，ランダム制の三つがあります。ターン制は順番に攻撃し，リアルタイム制度は，順番に関係なくどんどん攻撃します。ランダムは，基本的にはターン制度ですが，次はどっちが攻撃するかをランダムに決めるモードです。

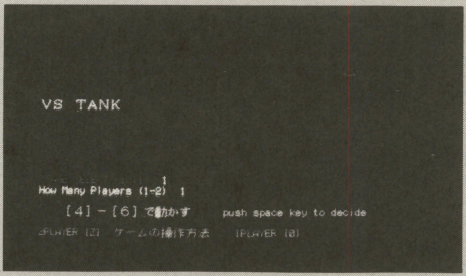
## 基本操作&遊びかた

プレイヤーはテンキーの[0]で，2プレイヤーは[Z]キーだけです。上で動いているパラメータの大きさを決めるのに使います。

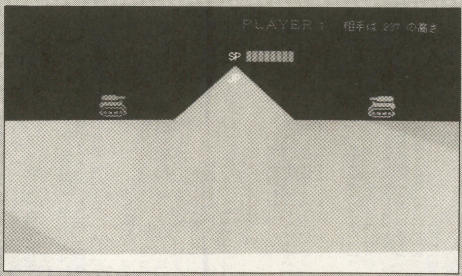
二つ目のパラメータに［SP］と［JP］と書いてありますが，SPはスピードで，JPはジャンプ力，つまり横に撃つ力と上に撃つ力を決定します。



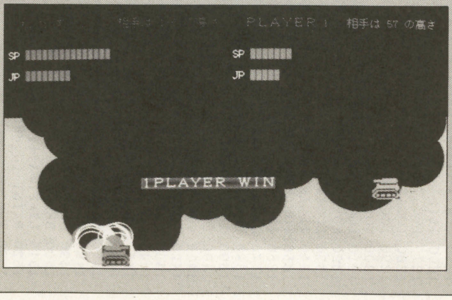

《第1図》ゲーム画面




▲《写真1》各種設定を行なってからGAME START



▲《写真2》敵の手前あたりに爆発させよう




◀《写真3》沼まで落とせば勝ちだぞっ

★個性のないパソコンだけにしてしまったWindowsの功罪を考えてください。(埼玉県浦和市・鉄人坂井19歳)……【Dr.D：年配者にはWindowsのおかげで，どうにかパソコンを使っていられる人もいたりするのじゃが。編：扱いやすくなった，とは言えるんですけどね…。】

弾が飛んでいき，地面か相手の戦車に当たると爆発し，穴が開きます。戦車に当たると大きく爆発します。地面が下になくなると落ちます。ここは戦場なので，流れ弾も飛んできます。こうしてゲームを進めていきます。あと時間がたつと少しずつ爆発が大きくなります。

## 改造にあたって

面を増やす。なにか立場が一遍に変わるようなイベントを作る。

## 注意点

リアルタイム制は処理がかなり重いこと。

**CHECKER FLAG**

**Dr.D**：このタイプのゲームはCPUの思考ルーチンが作りやすいのぉ。
**編**：どうしてですか？
**Dr.D**：そりゃぁ狙った場所を計算するのはコンピュータのオハコじゃからのぉ。逆に人間っぽく作るのが難しかったりするがのぅ。

## コツ

手前に落とすこと，戦車に当たっても穴はそんなに開かないし，意味もないので。

## 忘れてたこと

ゲームが終わったら，スペース・キーを押してね。タイトルに戻るよ。

## あとがき

これは，6年以上前から改良に改良を加えました。バグの数も百や二百じゃきかなったし，遊んだ回数も数百回以上だと思う。さすがに私は少し飽きたけど，面白いから打ち込んでください。

P.S.チャリで北海道の最北端から東京まで帰ってきました。ヤッタッツゥ

**《第1表》変数表**

| | |
|---|---|
| ME | ステージ |
| WAI | ウエイト |
| A,B,C,D<br>E,F,J,H<br>I,AA,AB | 汎用 |
| A | (後半にあるやつ)ドットの色 |
| MO | モード |
| CO | 1人用か？ |
| R,RX,RY | ランダム面作成用 |
| S,SX( ),SY( ) | ステージ作成用 |
| X( ),Y( ) | プレイヤーの位置 |
| P | 1P,2P,流れ弾か |
| J( ) | 状態 |
| TI | 時間 |
| MT( ) | ウエイトの一種 |
| FLG,FFLG | フラグ |
| NAF | 流れ弾のフラグ |
| HAF | 弾が画面左右から出たかのフラグ |
| JJ( ) | 汎用 |
| BX,BY | 爆発した座標 |
| MX!,MY! | 弾の座標 |
| TA( ) | 弾の状態 |
| H( ) | 弾の向き |
| SP,JP | 弾の移動量 |
| SPH | SP＊H |
| K( ) | パラメータの大きさ |
| T( ) | SPかJPか |
| CS,CJ | コンピュータのSP,JPの判断用 |
| OK | コンピュータの発射OKのサイン |

**『VS TANK』のプログラム・リスト**

```
1000 REM  SAVE"1:VS DAS.BAS
1010 '————————————————————————————————
1020 '   VS  TANK  from  MSX        1997/6/27
1030 '              N88-日本語BASIC(86)(Ver6.1) DISK-BASIC 25MHz 32Bit
1040 '                         PC9801BX2/U2
1050 '                                                  伊東 哉和
1060 '————————————————————————————————
1070 '———————————————初期設定———————————————
1080 CLS 3:COLOR:COLOR 7,,,0:CONSOLE 0,25,0,1
1090 ON STOP GOSUB 3110:STOP ON
1100 WIDTH 80,25:SCREEN 3,,,1:DEFINT A-Z
1110 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,7,2)):COLOR=(5,0)
1120 DIM P1%(300),P2%(300),X(2),Y(2),MX!(2),MY!(2),SX(2),SY(2)
1130 '**************** キャラクター ******************************
1140 FOR Y=0 TO 15:READ A$:FOR X=0 TO 18
1150  LINE(X+X,Y+Y)-STEP(1,1),VAL(MID$(A$,X+1,1)),BF
1160 NEXT X,Y
1170 GET(0,0)-(37,31),P2%
1180 FOR X=0 TO 18 STEP 2:FOR Y=0 TO 30 STEP 2:A=POINT(X,Y):B=POINT((36-X),Y)
1190  LINE ((36-X),Y)-STEP(1,1),A-(A=1),BF:LINE (X,Y)-STEP(1,1),B-(B=1),BF
1200 NEXT Y,X                                '↑反転中
1210 GET(0,0)-(37,31),P1%
1220 '
1230 WAI=1000          '<———————— WAIT
1240 '———————————————— TITLE ————————————————
1250 CLS 3:COLOR 7:G=1:ME=1:Q=1:CS=7:CJ=7
1260 T$(0)="ターン制        ":T$(1)="リアルタイム制":T$(2)="ランダム制     "
1270 LOCATE 5,10:PRINT"VS  TANK"     :COLOR 2
1280 LOCATE 5,17:PRINT"STAGE SELECT (1-11)":COLOR 6
1290 LOCATE 9,20:PRINT"[4]-[6]で動かす      push space key to decide"
1300 COLOR 4
1310 LOCATE 5,22:PRINT"2PLAYER [Z]  ゲームの操作方法     1PLAYER [0]":BEEP
1320 E0=INP(&HE0):ME=ME-(E0=239)*(ME>1)+(E0=191)*(ME<11):FOR WW=0 TO WAI*9:NEXT
1330 LOCATE 25,17:PRINT USING "##";ME:COLOR 7
1340 IF INP(&HE9)<>191 THEN 1320
1350 FOR WA=0 TO WAI*7:BEEP 1:NEXT:BEEP 0
1360 LOCATE 5,18:PRINT"How Many Players (1-2)";SPC(23)
1370 Q=Q-(E0=239)*(Q=2)+(E0=191)*(Q=1):FOR WW=0 TO WAI*18:NEXT
1380 LOCATE 28,18:PRINT Q:E0=INP(&HE0)
1390 IF INP(&HE9)<>191 THEN 1370
1400 FOR WA=0 TO WAI*7:BEEP 1:NEXT:BEEP 0
1410 CO=-(Q=1)                       'CO=1 COMモード
1420 LOCATE 5,19:PRINT"Which mode do you want to play";SPC(23)
1430 E0=INP(&HE0):MO=MO-(E0=239)*(MO>0)+(E0=191)*(MO<2)
1440 LOCATE 38,19:PRINT T$(MO):FOR WW=0 TO WAI*12:NEXT
1450 IF INP(&HE9)<>191 THEN 1430
1460 IF ME=11 THEN 1540
1470 '———————————————— 画面作成 ————————————————
1480 RESTORE 3220:IF ME=1 THEN 1500
1490 FOR I=1 TO ME-1:READ B:FOR J=1 TO B:READ C,D:NEXT J:READ E,F,J,H:NEXT I
1500 BEEP:CLS:SX(1)=-1:SY(1)=150:READ S:FOR I=1 TO S:READ SX(2),SY(2)
1510 LINE(SX(1),SY(1))-(SX(2),SY(2)),4:SX(1)=SX(2):SY(1)=SY(2):NEXT
1520 PAINT (0,380),4:READ X(1),Y(1),X(2),Y(2):GOTO 1650
1530 '————————————————ランダム面作成————————————————
1540 CLS 3:RX=0:RY=100:FOR I=0 TO 640 STEP 32:R=INT(RND(1)*200)
1550 LINE(RX,RY)-(I,R+20),4:RX=I:RY=R+20:NEXT:FLG=0
1560 PAINT (300,350),4
1570 FOR I=1 TO 2:X(I)=INT(RND(1)*120):NEXT
1580 FOR I=1 TO 2
1590  X(I)=X(I)-(350+(RND*50))*(I=2)-(I<>2)*(20+RND*10) :Y=0
1600  FOR K=X(I) TO X(I)+36:FLG=FLG-(POINT(K,Y)=4):NEXT
1610  IF FLG<9 THEN Y=Y+1:FLG=0:GOTO 1600
1620  Y(I)=Y-32:FLG=0
1630 NEXT
1640 '———————————————— 前準備 ————————————————
1650 LINE(0,350)-(639,399),6,BF:GOSUB 2780
1660 SCREEN ,,,1 :TI=0:CS=5:CJ=5
1670 FOR P=1 TO 2
1680  J(P)=1:T(P)=1:TA(P)=0:MT(P)=0
1690 NEXT:P=1:GOSUB *COMP1
1700 ON MO+1 GOTO 1710,1880,1710
1710 '———————————————— メイン・ルーチン ————————————————
1720 '-----------  ターン制/ランダム制  ------------------------------------
1730 J(P)=1                                          'J(P) は今の状態
1740 ON J(P) GOSUB *HAJ,*TIK,*TAMA,*BAKU,*HAN:BEEP 0
1750 J(P)=J(P)+1:IF J(P)<6 THEN 1740
1760 IF MO=2 THEN P=INT(RND(1)*2)+1
1770 P=((P-1) XOR 1)+1:IF P=-1 THEN 1810
1780 PP=P
```



★影(シャドウ)と聞くと，なにかCoolでカッコいい感じがしますね!!(石川県金沢市・**森本　匠19歳**)……【**編**：…影(車道)と聞くと…。**影**：編君，ちゃんと打ち込んで！**編**：はっ！ああ，…シャドウ…と。**影**：…わざとなんだな編君。**編**：何がです？**影**：わざとだ…。】

```
1790 IF RND>.91 THEN P=0:J(0)=1:GOSUB 2080:GOTO 1750      '流れ弾
1800 GOTO 1730
1810 '
1820 FFLG=0                                               '判定で落ちる所
1830 FOR P=1 TO 2
1840 J(P)=5:GOSUB *HAN:FFLG=-(J(P)=4):IF FFLG<>0 THEN 1840
1850 NEXT
1860 NAF=0:P=PP:LOCATE 35,10:PRINT SPC(16);:GOTO 1790
1870 '---------------- リアルタイム制-----------------------------------------
1880 P=P+1+(P>1)*3                  'p=    0          1            2
1890 IF P<>0 THEN 1960              '   流れ弾    P. 1       P. 2(COM)
1900 IF NAF=0 AND J(0)>1 THEN 1980
1910 '
1920 IF J(P)<>5 THEN 1960                          '処理速度にかなり影響される
1930 FOR P=1 TO 2:GOSUB *HAN:NEXT:P=0
1940 IF J(0)=4 THEN 1980 ELSE NAF=0:J(0)=1:GOTO 1980
1950 '
1960 GOSUB 1970:GOTO 1980
1970 ON J(P) GOTO *HAJ,*TIK,*TAMA,*BAKU,*HAN
1980 J(P)=J(P)+1+(J(P)>4)*5:BEEP 0
1990 GOTO 1880
2000 '―――――――――― 初め ――――――――――――――――――――
2010 *HAJ  'J=1                     上のパラメーター等を表示するだけ
2020 IF P<>0 THEN 2110
2030 IF MO<>1 THEN 2070
2040 IF NAF=0 THEN LOCATE 35,10:PRINT SPC(16)
2050 MT(0)=MT(0)+1:IF MT(0)<1500 THEN J(0)=0:RETURN ELSE MT(0)=-(100+RND*100)
2060 IF RND>.999 THEN RETURN
2070 IF RND>.95 THEN RETURN
2080  MX!(0)=RND*360+120:MY!(0)=2:TA(0)=1:H(0)=INT(RND(1)*4.2-2)
2090  SP!(0)=(RND*8+1)/7:JP!(0)=-(RND*2):NAF=1:SPH!(0)=H(0)*SP!(0)
2100  COLOR 2:LOCATE 35,10:PRINT "流 れ 弾 だ!":COLOR 7:J(0)=2:RETURN
2110 COLOR 7:TI=TI+1:JJ(P)=-(P=1)*38  '------------------------------
2120 LOCATE 1+JJ(P),3:PRINT "SP":LOCATE 1+JJ(P),5:PRINT "JP":COLOR P
2130 LOCATE 3+JJ(P),0:PRINT "PLAYER";P;"  相手は";350-Y(P);"の高さ  "
2140 IF (CO=1)*(P=2) THEN LOCATE 3,0:COLOR 2:PRINT "私 だ す  !  ";
2150 GOSUB 2780:K(P)=-INT(RND*15)*(ME=8):RETURN
2160 '―――――― 力 POWER ――――――――――――――――
2170 *TIK  ' J=2                                    'ぱらめーたーを動かす
2180 IF P=0 THEN RETURN
2190 MT(P)=MT(P)+1:IF MT(P)<20 THEN J(P)=1:RETURN ELSE MT(P)=0
2200 '                                               0123456789012345
2210      COLOR P:LOCATE K(P)+4+JJ(P),T(P)*2+1:PRINT "■               "
2220      IF MO<>1 THEN FOR W=0 TO WAI*2:NEXT W
2230      E5=INP(&HE5):E0=INP(&HE0)
2240      IF ((E5 AND 4)=0)*(P=2)*(CO=0)OR ((E0 AND 1)=0)*(P=1) THEN 2270
2250      IF (CO=1)*(P=2) THEN GOSUB *COMP2:ON OK+1 GOTO 2260,2280
2260      K(P)=K(P)+1 AND 15:J(P)=1:RETURN
2270   MT(P)=-120:IF MO<>1 THEN FOR W=0 TO WAI*12:NEXT
2280  OK=0
2290  IF T(P)<>1 THEN 2310
2300  SP!(P)=(K(P)+1)/7:K(P)=-INT(RND*15)*(ME=8):J(P)=1:T(P)=2:RETURN
2310  JP!(P)=K(P)*.19:T(P)=1:TA(P)=0:RETURN
2320 '―――――――――― 弾処理 ――――――――――――――――――――――
2330 *TAMA       'J=3
2340 ON TA(P)+1 GOTO 2350,2370
2350 BEEP 1:TA(P)=1:MX!(P)=X(-(P=1)+1)-(P=2)*36:MY!(P)=Y(-(P=1)+1)
2360 H(P)=-2-(P=2)*4:SPH!(P)=SP!(P)*H(P) '******弾の発射準備************
2370 CIRCLE(MX!(P),MY!(P)),2,0,,,,F
2380 MX!(P)=MX!(P)+SPH!(P):MY!(P)=MY!(P)-JP!(P):JP!(P)=JP!(P)-.015
2390 JSP(P)=(JP!(P)<3 AND SP!(P)<3)        '動かす
2400 A=POINT(MX!(P)+SPH!(P)*(1-JSP(P)*3),MY!(P)-JP!(P)*(1-JSP(P))*3)
2410 IF A>0 THEN J(P)=3:RETURN             '判定
2420 CIRCLE(MX!(P),MY!(P)),2,P-(P=0)*3,,,,F
2430 IF MO<>1 THEN FOR W=0 TO WAI¥2:NEXT      '↓画面の外に出ない
2440 IF MY!(P)<353 AND MX!(P)>-3 AND MX!(P)<644 THEN J(P)=2:RETURN
2450 HAF=1:NAF=NAF+(P=0):ON CO GOTO 2540                 'IF文3つを減らしたい
2455 RETURN
2460 '―――――――――――― 爆破 ――――――――――――――――――
2470 *BAKU       'J=4
2480 FOR I=1 TO 8
2490  BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0  '↓此処を大きくすると爆発も大きくなる
2500  CIRCLE(MX!(P),MY!(P)),37-(A<3)*14+TI¥6,I+(I=8)*8,,,,F
2510  BEEP 1:BEEP 0:FOR W=0 TO WAI¥5:NEXT W
2520 NEXT
2530 LINE(0,350)-(639,399),6,BF
2540 IF (CO=1)*(P=2) THEN BX=MX!(P):BY=MY!(P):GOSUB *COMP1
2550 RETURN                            '↑COMに爆発した所と居場所を比べるため
2560 '―――――――――――――――― 判定 ――――――――――――――――――――――
2570 *HAN     'J=5
2580 GOSUB 2780:SCREEN ,,0
2590 ON P GOTO 2610,2610
2595 RETURN
2600 '
2610 GOSUB 2680
2620 ON FLG+1 GOTO 2630,2640
2630 RETURN
2640 GOSUB 2740
2650 Y(P)=Y(P)+1:ON -(Y(P)>340) GOTO 2820                 '沈んだ
2660 GOSUB 2740:J(P)=4:RETURN   'GOTO 2010
2670 '―――――――――― 色々と ――――――――――――――――――――
2680 FLG=0
2690 FOR I=X(P) TO X(P)+36                  '足元を縦1ドット横36ドット調べる
2700  FLG=FLG-(POINT(I,Y(P)+37)=4)
2710 NEXT
2720 FLG=-(FLG<13)      'FLG=1 落ちる
2730 RETURN
2740 '
2750 ON P GOTO 2760,2770
2760 PUT(X(1),Y(1)),P1%:RETURN
2770 PUT(X(2),Y(2)),P2%:RETURN
2780 '
2790 PUT(X(1),Y(1)),P1%,PSET:PUT(X(2),Y(2)),P2%,PSET
2800 RETURN
2810 '―――――――――― WIN ――――――――――――――――――
2820 COLOR 7:IF NAF=1 THEN NAF=0:GOTO 2820 ELSE GOSUB 2900
2830 GOSUB 2790:BEEP 1:BEEP 0
2840 LOCATE 22,15:COLOR 7:PRINT AKCNV$(STR$(P));"PLAYER WIN"
2850 FOR I=1 TO 0 STEP -1:FOR J=-(I=0)*8 TO I*8 STEP -1+I*2
2860  LINE(192+J,240+J)-STEP(176-J*2,16-J*2),I,B:FOR W=0 TO WAI*3
2870 NEXT W,J,I                     'ちょっと凝った
2880 IF INP(&HE9)=191 THEN FOR WA=0 TO WAI*30:NEXT:RETURN 1250 ELSE 2880
2890 '
2900 FOR I=0 TO 40
2910  FOR W=0 TO WAI¥3:BEEP 1:BEEP 0:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
2920  AA=X(P)+RND(1)*50-25:AB=Y(P)+RND(1)*30-15:IF .5>RND THEN 2940
2930  CIRCLE (AA,AB),20,7     :GOTO 2950
2940  CIRCLE (AA,AB),20,RND(1)*6+1,,,,F
2950 NEXT
2960 FOR W=0 TO WAI*10:NEXT:RETURN
2970 '―――――――――― こんぴゅーたー ――――――――――――――
2980 *COMP1 '----------------------------
2990 SBX=BX-(X(2)-18):SBY=BY-(Y(2)+37)          'バクハツした場所によって
3000 CS=CS-SGN(SBX)+(JP!>0)*2+(JP!<0)*(HAF=1) '  SPをあげようとか
3010 CJ=CJ+SGN(SBY)-(JP!>0)*2+(ME=8)*2         '    JP を下げようとか
3020 CS=CS+(CS>15)*(CS-15)+(CS<0)*CS           '        考えている
3030 CJ=CJ+(CJ>15)*(CJ-15)+(CJ<0)*CJ
3040 HAF=0:RETURN
3050 *COMP2 '----------------------------      '3060行の[']を外すと強くなる
3060 'OK=(T(P)=1)*(K(P)=CS)+(T(P)=2)*(CJ=K(P)):RETURN
3070 AS=ABS(K(P)-CS):AJ=ABS(K(P)-CJ)
3080 OK=-(RND>1-(AS<3)*(T(P)=1)*(8-AS)/60-(AJ<3)*(T(P)=2)*(6-AJ)/60)
3090 RETURN        '    ↑少しランダム
3100 '―――――――――― STOP ――――――――――――――――
3110 COLOR 7:WIDTH 80:COLOR:CLS 3:'WINDOW(0,0)-(639,399):VIEW(0,0)-(639,399)
3120 PRINT"THANK YOU FOR YOUR PLAYING!!":END
3130 '━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━DATA━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━
3140 '――――――――――――――――CHRADATA――――――――――――――――――――――
3150 DATA 000000111111111100,011111111111111110,011111111111111110
3160 DATA 000000111111111100,000155555555555510,000111111111111110
3170 DATA 000111111111111111,001111111111111111,011555555555555111
3180 DATA 115111111111111515,151155555555555100,011555555555555510
3190 DATA 1151151115111511511,1151151115111511511,011555555555555110
3200 DATA 000111111111111000     '[0]でなく[5]をいれたのはすり抜け防止
3210 '――――――――――――――――面DATA――――――――――――――――――――――――――
3220 DATA  4, 240,150,320,70,400,150,640,150,  140,113,500,113
3230 DATA  2, 320,50,640,150,  124,75,454,75
3240 DATA  6, 240,130,140,190,320,350,520,190,420,130,640,150,  90,120,540,120
3250 DATA  4, 170,130,320,350,470,130,640,150,  90,120,530,120
3260 DATA  2, -1,250,640,250,  90,213,540,213
3270 DATA  2, -1,0,640,0,  90,180,540,180
3280 DATA 10, -1,0, 640,0, 640,150, 580,150, 430,100, 230,100, 80,150, 230,200,
430,200, 580,150, 90,180,540,180
3290 DATA 10, -1,379, 270,379,270,150,250,150,250,100,410,100,410,150,390,150,39
0,380,640,380 ,270, 63,360,63
3300 DATA 18, -1,379, 170,379,170,150,150,150,150,100,190,100,190,150,170,150,17
0,380,440,380,440,150,420,150,420,100,460,100,460,150,440,150,440,380,640,380, 1
50,63,420,63      ' [3310] 行の話
3310 DATA  9, 640,150,640,100,-1,100,-1,50,640,50,640,200,-1,200,-1,250,640,250,
 100,10,540,10  ' 例えば [9]*2 あって  2P は (X,Y)=(100,10) 1P は =(540,10)
3320 '――――――――――――――――――――――――――――――----------------------
3330 '最初の数字はDATAの個数で その後ろはXY座標で
3340 '   その次は2P.1Pの座標
3350 'BY TKI SOFT -------------------------------------------
```

★パソコンの部品もプレゼントに出してほしいと思います!!(長野県飯山市・常田　顕18歳)……【**つぐ美**：部品といってもいろいろあるから…。**編**：かなり難しいですね。**影**：こないだ壊したパソコンをバラして…。**つぐ美**：却下。**影**：リサイクルじゃないか。**つぐ美**：却下！】

# PC-9801シリーズ互換機（N-88日本語BASIC（86）DOS/DISK-BASIC）用

一度はやったことがあるよね

立体メガネ使用

# とび出すグラフィック

成瀬　洋介（16歳）

## 内　容

立体メガネで見ると，画面からとび出すような線を描くことのできるプログラムです。

## 使いかた

このプログラムを使うには，立体メガネを作らなくてはなりません。**第1図**のようなものを作ってください。

このメガネで画面を見ると，線が浮かび上がってきます。あまり近すぎると見にくいです。画面から1mぐらい離れたところから見るようにしてください。

自分の一番見やすい（自然に見える）ところに，プログラム中のKの値(50行)を調整してください(Kを大きくするとZ軸方向にのびる)。

## プログラムの操作方法

このプログラムは，改造してもらうのを前提にしてあるので，このままでは3種類の絵しか描けません。

プログラムを実行し，1～3の値を入力してください。それぞれ異なった絵が出ます。

## プログラムのしくみ

図のようなメガネで見ると，左目（赤セロハン）からは赤色の線だけが見え，右目（青セロハン）からは青色の線だけが見えます。

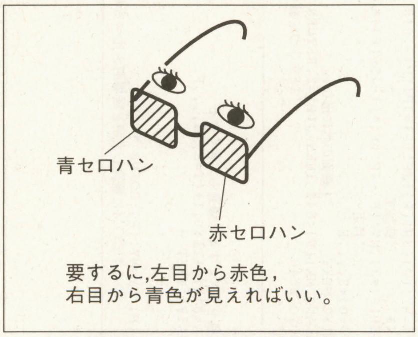
これは赤と青は重なると黒くなって消えてしまうためです。

白色の点は，両方の目に見えます。

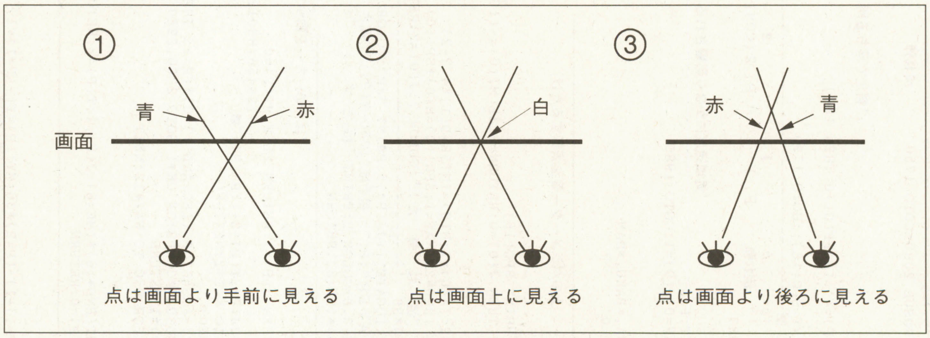
そして，赤と青の点の間の距離が大きくなるほど，画面よりZ軸方向に点は離れます。

## サブ・ルーチンの説明

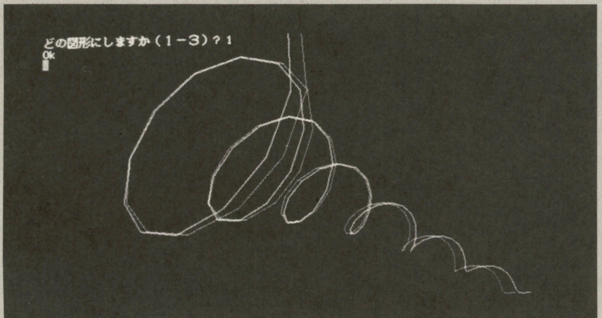
＊DISP…このプログラムの本体です。他の部分はオマケのようなものです。X1, Y1, Z1, X2, Y2, Z2に数値を入力して，このサブ・ルーチンに引き渡すと，点（X1, Y1, Z1）と（X2, Y2, Z2）を結ぶ立体視できる線分が描けます。自動的に原点が画面の中心にきます。Window文は絶対に使わないでください。



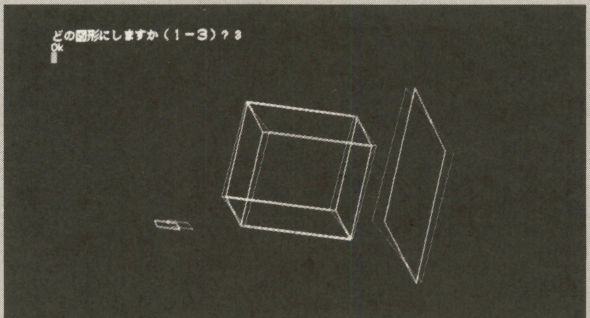

《第1図》立体メガネの作りかた




《第2図》立体メガネのしくみ



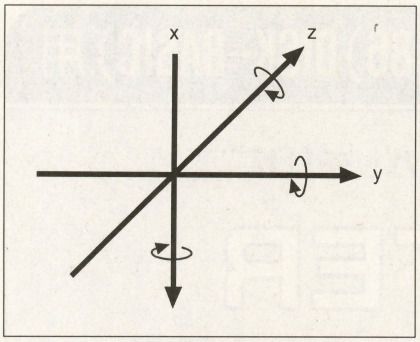

◀《写真1》本当は赤と青のラインで引いてある




◀《写真2》ちゃんと奥行きがあって立体に見える



★10月号，P102の今田旧八さんが「84歳」というのは本当ですか!?本当だったら，エライ!!（千葉県船橋市・デコシチ13歳）……【影：パソコンは壊してもウソを書いたりはしないぞ。つぐ美：それだけは保証できるわ。影：それだけ…それだけ？(泣)つぐ美：それだけ。】




《第3図》

＊ROTATE …点 (PX0,PY0,PZ0) をx軸まわりにA°, y軸まわりにB°, z軸まわりにC°, 回転させたときの点(PX3,PY3,PZ3)を返してきます。

## 改造のアドバイス

＊DISPと＊ROTATEだけ残して,あとは全部つくり直してみるのもいいでしょう。

このプログラムは,“遠くのものほど小さく見える”という現象を考えていません。そこらへんを直すと良くなると思います。

## CHECKER FLAG

**編**：立体メガネを作るのが面倒ですが,ぜひみなさん試してみてください。

**Dr.D**：ステレオグラムと違ってメガネさえ作ってしまえば,あとは誰でも立体視できるからのぉ。

## 苦労した点

初めはゲームを作ろうと思ったのですが，いくら考えてもこれを使ったゲームはできませんでした。それであきらめました。

## 最後に

僕は過去のベーマガをあまり読んでいないので，このようなプログラムが前にあったのか気がかりです。

あと，これと同じようなことをするプログラムが,市販のBASIC入門書に載っていたら悲劇です。

これのおかげで学校の宿題がたまってしまいました。

**★参考にした本**

・立体で見る〔星の本〕(福音館書店)

・立体ソフトウェアシリーズ③BASIC(ナツメ社)

```
700 DATA L, 70 ,70, 70,L, 70, 70,-70,L,-70, 70,-70,L,-70,-70,-70
710 DATA L, 70,-70,-70,L, 70, 70,-70,P,-70, 70, 70,L,-70, 70,-70
720 DATA P,-70,-70, 70,L,-70,-70,-70,P, 70,-70, 70,L, 70,-70,-70
730 '
740 DATA P,-200,200,50,L,-170,200,50,L,-170,170,50,L,-200,170,50
750 DATA L,-200,200,50
760 DATA P,150,150,100,L,150,-150,100,L,150,-150,-100,L,150,150,-100
770 DATA L,150,150,100
780 DATA END,0,0,0
790 '
                              [1997-9-21]    By Yousuke Naruse
```

PC-9801シリーズ

『とび出すグラフィック』のプログラム・リスト

```
10 '立体メガネ使用　とび出るグラフィック！
20 GOTO *START
30 '
40 *DISP
50 K=.04
60 IF X2-X1=0 THEN 200
70 '直線がＹＺ平面と平方でないとき。
80 M1=(Y2-Y1)/(X2-X1):M2=(Z2-Z1)/(X2-X1)    :'<===============傾きの計算
90 IF X1<=X2 THEN S=1 ELSE S=-1
100 FOR X=X1 TO X2 STEP 1/SQR(M1^2+1)*S
110     Y=M1*(X-X1)+Y1:Z=M2*(X-X1)+Z1    :'<==================直線の方程式
120     D=Z*K:XX=X+320:YY=Y+200          :'<==============画面中心への移動
130     IF POINT(XX-D,YY)=1 THEN COL=7 ELSE COL=2
140     PSET(XX-D,YY),COL
150     IF POINT(XX+D,YY)=2 THEN COL=7 ELSE COL=1
160     PSET(XX+D,YY),COL
170 NEXT X
180 RETURN
190 '直線がＹＺ平面と平方なとき。
200 IF Y2-Y1=0 THEN 330
210 M3=(Z2-Z1)/(Y2-Y1)                        :'<===============傾きの計算
220 IF Y1<=Y2 THEN S=1 ELSE S=-1
230 FOR Y=Y1 TO Y2 STEP 1/SQR(M3^2+1)*S
240     Z=M3*(Y-Y1)+Z1                   :'<==================直線の方程式
250     D=Z*K:XX=X1+320:YY=Y+200         :'<==============画面中心への移動
260     IF POINT(XX-D,YY)=1 THEN COL=7 ELSE COL=2
270     PSET(XX-D,YY),COL
280     IF POINT(XX+D,YY)=2 THEN COL=7 ELSE COL=1
290     PSET(XX+D,YY),COL
300 NEXT Y
310 RETURN
320 'そのうち、Ｚ軸と平方なとき。
330 D=Z1*K:PSET(X1-D,Y1),2:PSET(X1+D,Y1),1
340 RETURN
350 '
360 *ROTATE
370 PX1=PX0*COS(B*RD)+PZ0*SIN(B*RD):PY1=PY0:PZ1=-PX0*SIN(B*RD)+PZ0*COS(B*RD)
380 PX2=PX1:PY2=PY1*COS(A*RD)-PZ1*SIN(A*RD):PZ2=PY1*SIN(A*RD)+PZ1*COS(A*RD)
390 PX3=PX2*COS(C*RD)-PY2*SIN(C*RD):PY3=PX2*SIN(C*RD)+PY2*COS(C*RD):PZ3=PZ2
400 RETURN
410 '
420 *START
430 SCREEN 3,0,0,1:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:DIM MX(81),MY(81),MZ(81)
440 RD=3.14159/180
450 '
460 INPUT"どの図形にしますか（１－３）";I:IF I=3 THEN *FIGURE
470 '
480 MX(1)=200:MY(1)=0:MZ(1)=-200:A=0:B=0:C=30
490 FOR T=1 TO 80          :'---------------------------渦巻きの座標をつくる。
500     PX0=MX(T):PY0=MY(T):PZ0=MZ(T):GOSUB *ROTATE
510     MX(T+1)=PX3*.96:MY(T+1)=PY3*.96:MZ(T+1)=PZ3+8
520 NEXT T
530 IF I=1 THEN A=-45:B=30:C=-20 ELSE A=135:B=0:B=-45
540 FOR T=1 TO 80
550     PX0=MX(T):PY0=MY(T):PZ0=MZ(T)       :GOSUB *ROTATE:X1=PX3:Y1=PY3:Z1=PZ3
560     PX0=MX(T+1):PY0=MY(T+1):PZ0=MZ(T+1):GOSUB *ROTATE:X2=PX3:Y2=PY3:Z2=PZ3
570     GOSUB *DISP
580 NEXT T
590 END
600 '
610 *FIGURE       :A=-70:B=-40:C=-30          :'３を選んだとき。
620 'Loop
630     READ A$,PX0,PY0,PZ0:GOSUB *ROTATE
640     IF A$="END" THEN END
650     IF A$="P"   THEN X2=PX3:Y2=PY3:Z2=PZ3
660     IF A$<>"P"  THEN X1=X2:Y1=Y2:Z1=Z2:X2=PX3:Y2=PY3:Z2=PZ3:GOSUB *DISP
670 GOTO 620
680 '
690 DATA P, 70 ,70, 70,L,-70, 70, 70,L,-70,-70, 70,L, 70,-70, 70
```

★かつて，パソコン・ユーザーにバイブルとまであがめられた頃のベーマガは一体どんな雑誌だったのか，とても知りたくなりました。当時の状況もふまえて「ベーマガの歴史」というのを連載してほしい!!(宮城県仙台市・**聖徳太子17歳**)……【**Dr.D**：一度はやりたい企画じゃ。】

## PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DISK-BASIC)用

これで英単語試験はバッチリ!?

# MASTER（マスター）

空蟬(16歳)

## 内容

英単語学習ソフトです。このプログラムのウリは操作性と画面です。その分，リストは長くなってしまいました。ただでさえやる気の出ない“勉強”なのに，ソフトの操作性が悪かったら，とてもやる気が出ないと思ったからです。

操作にはマウスとキーボードを使います。

## 使いかた

このプログラムは大きく分けて，登録，設定，検索，問題の四つの機能があります。

**①登録**

[←]…一つ前のページに戻ります。

[→]…一つ次のページに行きます。新規登録をしたいときは，一番最後のページからこのボタンを押すと，新しいページに行きます。

**登録**…登録します。単語と一つ目の意味が入力されていなければ登録されません。

**戻る**…タイトル画面に戻ります。

**No.xxx**…指定したページに飛びます。

**単語**…単語を入力します。

**意味**…意味を入力します。

**メモ**…メモを入力します。その単語で注意すべきことなど何でもかまいません。

**品詞**…品詞を番号で入力します。

**右上のボタン**…チェック・ボックスです。ここをチェックしている単語のみ問題に出す，といったことが可能です。

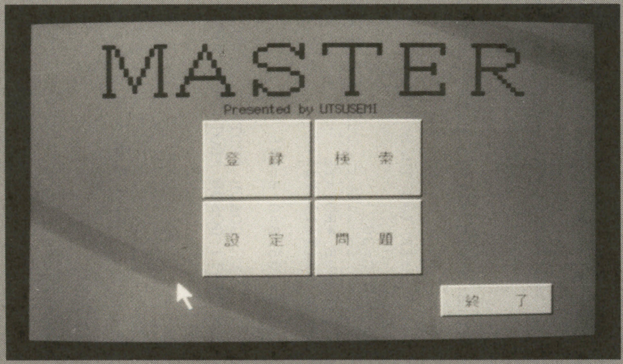
**②設定**

**出題モード**…日本語で出題するか，英語で出題するかを指定します。

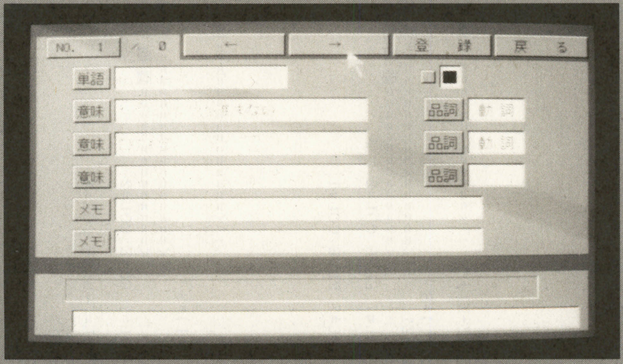
**出題方法**…ランダムに出題するか，前から順番に出題するかを指定します。

**チェック・ボックス**…これをONにするとチェック・ボックスをチェックしている単語のみ出題します。

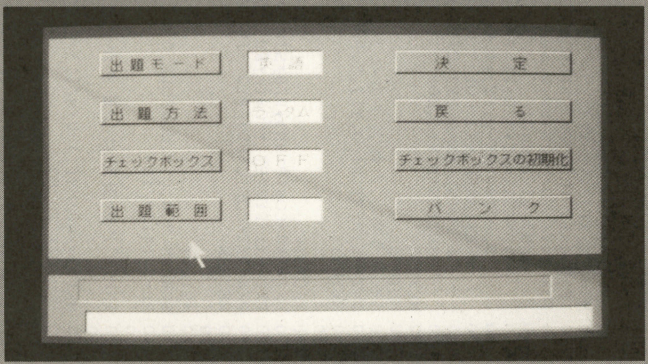
**出題範囲**…出題する範囲をページで指




▲《写真1》タイトル画面




▲《写真2》まずは単語登録しよう




▲《写真3》設定もマウスでラクチン



★編集部のみなさん，「壊す」という言葉から何を連想しますか？(兵庫県朝来郡・木島大介15歳)……【編：影さん。つぐ美：影さん。Dr.D：影君。編集長：影君。影：そんなっ！みんなしてひどいじゃないか！…ガガ…バチッ，ボフッ！編：パソコン…また壊れましたね。】

定します。ただし，範囲の設定とチェック・ボックスのONは同時には行なえません。

**決定**…設定を記録します。

**戻る**…タイトルに戻ります

**チェック・ボックスの初期化**…すべてのページのチェック・ボックスのチェックを消します。また同時に設定も記録されます。

**バンク**…チェック・ボックスをバンク化します。これを実行しなければ，いくらチェック・ボックスをチェックしても問題に反映されません。チェック・ボックスをいじったら，これを実行してください。また設定も記録されます。

**③検索**

**開始ページ**…検索を開始するページを指定します。何も指定しなければはじめからです。

**終了ページ**…検索を終了するページを指定します。何も指定しなければ最後までです。

**単語**…単語から検索します。

**意味**…意味から検索します。

**検索開始**…検索を開始します。

**戻る**…タイトルに戻ります。

※検索したものが見つかると，登録モードのような画面になりますが，登録モードとは微妙に違うので注意してください。また検索に当てはまるものが複数であっても10個までなら検索されます。そのときは，[←][→]でページを変えることができます。

**④問題**

問題が出題されるので，答えだと思う番号をクリックしてください。また設定モードでの「チェック・ボックス」がONになっているのに正しくバンク化されていなかったり，登録数が少なすぎると，このモードは実行できません。

## プログラムの入力方法

オールBASICなので普通に入力してください。初めて実行するときは「RUN ＊START」としてください。このプログラムでは，DATA.DAT，SETTEI.DAT，CHECK.DATの三つのファイルを作るので，同じ名前のファイルがないか注意してください。当然ですがマウスを使うので，ディスク1に“mouse.cod”が必要です。また完全にバグがとれるまでは，40行のCONSOLE文のパラメータは，，，0，1としておいたほうが便利です。

言い忘れましたが，ドライブ2に辞書ディスクを入れておいてください。ドライブが一つしかない場合は，漢字をあきらめるか，ディスク入れ替えを駆使してください。

## 改造のアドバイスと苦労

少しいじるだけで古典の単語や，歴史の年号にも使えると思います。機能を追加するのは大変だと思います。

INPUTやKINPUT命令で入力待ちのときに，カーソルがあちこちで動くのが嫌で，何とか動きを制限したかったのですが，よい方法がわからなかったので，スクロール画面を1行にするという強引なことをしています。おかげでCLS 2が使えないという弊害もあり，いまいちスマートじゃないので，できる人はそこも改造してください。

## 最後に

このプログラムは必要に迫られて作ったわけなんですが，友人に見せると「おまえこんなん作ってるヒマあるんやったら，その間に英単覚えたほうが早いやん」と言われてしまいました（ぼくは関西人なんです）。確かに正論なんですが，これを読んでいる人はそんなこと言わずに打ち込んでください。

**★参考にしたもの**

・過去のベーマガ

・影さんのマジックボックス

・プログラミング手法と流れ図　馬場史郎著　啓学出版

**《第1表》変数表**

| | |
|---|---|
| NO | 登録ページ（レコード番号） |
| LNO | 登録されている最終ページ |
| TAN$ | 単語 |
| IMI$(1)〜(3) | 意味 |
| TYU$(1),(2) | メモ |
| HIN$(1)〜(3) | 品詞 |
| CHK | チェック・ボックス　1→チェックしてある |
| TA$ | 単語 |
| IM$(1)〜(3) | 意味（フィールド変数） |
| TU$(1)〜(2) | メモ（フィールド変数） |
| HI$(1)〜(3) | 品詞（フィールド変数） |
| CHK$ | チェック・ボックス |
| （設定関係） | |
| MO | 1→日本語で出題 0→英語で出題 |
| HO | 1→ランダムで出題 0→順番に出題 |
| CH | 1→チェックしてあるものから出題 0→全部から出題 |
| BAK | 1→現在正しくバンク化されている 0→されてない |
| HAN | 1→範囲を設定している 0→されていない |
| KAI | 問題範囲の開始ページ |
| SYU | 問題範囲の終了ページ |
| （検索関係） | |
| ST | 検索開始ページ |
| EN | 検索終了ページ |
| KEN$ | 検索する文字列 |
| KNO(0)〜(9) | 検索で見つかったページ |
| （問題関係） | |
| MON | 問題数 |
| ANS$(1)〜(5) | 解答 |
| SEI | 正解数 |
| SE | 正解の番号 |
| MON$ | 問題 |
| RI | 正解率 |
| ＊KNYU | 日本語入力処理 |
| ＊MUKO | 入力された数値が無効のときの処理 |
| ＊KESU | 何かを入力するときに前の文字を消す |
| ＊GSYO | 画面に書かれた文字をすべて消す |
| ＊START | 初めてRUNするときに，SETTEI.DAT，DATA.DAT，CHECK.DATを作っておく |



★僕が小学生の頃からいる，つぐ美さん。いま，いくつ？（東京都目黒区・**荒井純一24歳**）……【**影**：…だそうですが？**つぐ美**：……。**影**：つ…つぐ美ちゃ〜ん？**つぐ美**：…荒井さんは，どーやら私たちとは違う時間軸で生活してるみたいね…。**影**：…そ，そうですか。】

by ちょろんぶ↓♥

評…読み続けてわかるようになってネ（つぐ美）

## CHECKER FLAG

**編**：いやぁなつかしいですね。ボクも学生時代に作りましたよ，こういうの。
**影**：作ってるヒマあったら覚えたほうが早いんじゃないの？
**編**：まぁそうなんだけどね（苦笑）。自分で作った物だから英単語を覚えるのも楽しくなるんですよ。

### 《第2表》各サブ・ルーチンの役割

| | |
|---|---|
| ＊MGA…… | メイル画面を描く |
| ＊TOUGA…… | 登録画面を描く |
| ＊TOUROKU…… | 登録モードメイン |
| ＊T1，＊T2，＊T3，＊T5，＊T6，＊T7，＊T10，＊T12，＊T15 …… | 登録モード各機能 |
| ＊THYO …… | 登録されているものなどを表示 |
| ＊YOMI…… | DATA.DAT読み込み |
| ＊SETGA …… | 設定画面を描く |
| ＊SETTEI …… | 設定モードメイン |
| ＊S1，＊S2，＊S3，＊S4，＊S5，＊S7，＊S8 …… | 設定モード各機能 |
| ＊SHYO …… | 設定されているものなどを表示 |
| ＊HHYO …… | 設定されている範囲を表示 |
| ＊KENGA …… | 検索画面を描く |
| ＊KENSAKU …… | 検索モードメイン |
| ＊K1，＊K2，＊K3，＊K4 …… | 検索各機能 |
| ＊KAI …… | 検索を開始して見つかれば登録モードもどきへ |
| ＊MONGA …… | 問題画面を描く |
| ＊MONDAI …… | 問題モードメイン |
| ＊MHYO …… | 問題を表示して問題メインへ |
| ＊HAZURE …… | 問題がはずれのとき，正解表示 |
| ＊DEKIN …… | 問題作成不可能のときの処理 |
| ＊G1，＊G2，＊G3，＊G4 …… | アイコンなどを描く |
| ＊MHANTEI …… | マウス判定 |
| ＊NYU …… | 入力画面を書く |
| ＊MOUSE …… | マウス処理 |
| ＊SHOW，＊HIDE …… | マウスカーソル，表示，消去 |
| ＊EXIT …… | 終了処理 |
| ＊FIELD1，2 …… | フィールド変数設定 |
| ＊NNYU …… | 数字入力処理 |
| ＊ENYU …… | アルファベット入力処理 |

### 『MASTER』のプログラム・リスト

```
10 '************************************************************
20 '              MASTER              Presented by UTSUSEMI
30 '************************************************************
40 WIDTH 80,20:SCREEN 3,1:CONSOLE 18,1,0,1:COLOR 0,3,,0,1:CLS 3:CLEAR ,&H7F00
50 COLOR=(1,&H444):COLOR=(2,&H888):COLOR=(3,&H605):DEFINT A-Z:NO=1
60 DIM MX1(15),MX2(15),MY1(15),MY2(15),IMI$(3),IM$(3)
70 DIM TU$(2),TYU$(2),HI(3),HIN(3),KNO(9),KAI$(5)
80 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
90 DEF SEG=&H7F00:BLOAD "mouse.cod":MOUSE.INI=&H100
100 FLAG=3:CALL MOUSE.INI(FLAG)
110 IF FLAG=0 THEN PRINT "マウスの準備ができていません":END
120 DEF SEG=0:INT33=PEEK(&H33*4)+PEEK(&H33*4+1)*256
130 MOUSE=INT33+3:DEF SEG=&H7F00
140 OPEN "SETTEI.DAT" FOR INPUT AS #1:INPUT #1,MO,HO,CH,KAI,SYU,BAK,HAN:CLOSE
150 OPEN "DATA.DAT" AS #1:LNO=LOF(1):CLOSE:GOSUB *SHOW
160 KESU$=" ":FOR I=0 TO 78:KESU$=KESU$+" ":NEXT:GOTO 330
170 '************************タイトル****************************************
180 *MGA:CLS 3:GOSUB *GSYO:TT$="MASTER":FOR K=0 TO LEN(TT$+" ")-1
190 PUT(0,0),KANJI(ASC(MID$(TT$+" ",K+1,1))+&H2300),PSET,7,0
200 FOR J=0 TO 15:FOR I=0 TO 15
210 IF POINT(I,J)>0 THEN LINE(K*80+I*5+80,J*5+25)-STEP(4,4),0,BF
220 NEXT:NEXT:NEXT:PAINT(0,0),3,3
230 '***********************メイン画面***************************************
240 K=1:FOR I=0 TO 1:FOR B=0 TO 1
250 X1=199+I*122:X2=317+I*122:Y1=123+B*98:Y2=217+B*98
260 GOSUB *G2:GOSUB *DAI:K=K+1:NEXT:NEXT
270 X1=459:Y1=329:X2=587:Y2=369:K=5:GOSUB *DAI:GOSUB *G2
280 LOCATE 28,8 :PRINT "登    録        検    索"
290 LOCATE 28,13:PRINT "設    定        問    題"
300 LOCATE 61,17:PRINT "終    了"
310 LOCATE 28,5:PRINT "Presented by UTSUSEMI":RETURN
320 '***********************メイン*******************************************
330 AI=5:PU=0:Q=0:AB=0:GOSUB *HIDE:GOSUB *MGA:GOSUB *SHOW
340 GOSUB *MHANTEI:IF AB<>1 THEN GOTO 340
350 IF Q=5 THEN GOTO *EXIT
360 ON Q GOSUB *TOUROKU,*SETTEI,*KENSAKU,*MONDAI:GOTO 330
370 *TOUGA:'*****************登録画面**************************************
380 LINE(7,15)-(175,47),1,BF,2:LINE(7,47)-(631,290),1,BF,2
390 LINE(8,47)-(174,47),2:X1=179:Y1=15:X2=289:Y2=43
400 FOR K=1 TO 4:GOSUB *G2:GOSUB *DAI:X1=X1+114:X2=X2+114:NEXT
410 X1=19:Y1=17:X2=106:Y2=43:K=5:GOSUB *DAI:GOSUB *G2
420 X1=438:Y1=61:X2=454:Y2=77:K=15:GOSUB *DAI:GOSUB *G2
430 FOR K=6 TO 11:X1=50:X2=94:Y1=55+40*K-240:Y2=83+40*K-240
440 GOSUB *DAI:GOSUB *G2:NEXT
450 FOR K=12 TO 14:X1=442:X2=486:Y1=95+40*K-480:Y2=123+40*K-480
460 GOSUB *DAI:GOSUB *G2:NEXT
470 X1=99:Y1=55:X2=291:Y2=83:GOSUB *G3
480 X1=459:Y1=55:X2=483:Y2=83:GOSUB *G3
490 FOR I=0 TO 2:X1=99:X2=379:Y1=95+40*I:Y2=123+40*I:GOSUB *G3:NEXT
500 FOR I=0 TO 1:X1=99:X2=507:Y1=215+40*I:Y2=243+40*I:GOSUB *G3:NEXT
510 FOR I=0 TO 2:X1=491:X2=555:Y1=95+40*I:Y2=123+40*I:GOSUB *G3:NEXT:RETURN
520 *TOUROKU:NO=1:'*********登録メイン*************************************
530 GOSUB *HIDE:CLS 3:GOSUB *TOUGA:GOSUB *SHOW:AB=0:Q=0:PU=0:AI=15
540 GOSUB *GSYO:GOSUB *YOMI
550 GOSUB *MHANTEI:IF AB<>1 THEN GOTO 550 ELSE IF Q=4 THEN RETURN
560 ON Q GOSUB *T1,*T2,*T3,,*T5,*T6,*T7,*T7,*T7,*T10,*T10,*T12,*T12,*T12,*T15
570 AB=0:Q=0:PU=0:GOTO 550
580 '*********************登録サブルーチン**********************************
590 *T1:IF NO=1 THEN RETURN ELSE NO=NO-1:GOSUB *YOMI:RETURN
600 *T2:IF NO<LNO THEN NO=NO+1:GOSUB *YOMI:RETURN
610     IF NO=LNO+1 THEN RETURN ELSE NO=NO+1:TANG$="":TYU$(1)="":TYU$(2)=""
620     FOR I=1 TO 3:IMI$(I)="":HIN(I)=0:NEXT:CHK=0:GOSUB *THYO:RETURN
630 *T3:IF TANG$<>"" AND IMI$(1)<>"" THEN GOTO 650
640     LOCATE 6,16:PRINT KESU$:LOCATE 6,16:PRINT "登録できません":RETURN
650     OPEN "DATA.DAT" AS #1:GOSUB *FIELD1
660     LSET TA$=TANG$:FOR I=1 TO 3:LSET IM$(I)=IMI$(I)
670     LSET HI$(I)=MKI$(HIN(I)):NEXT:FOR I=1 TO 2:LSET TU$(I)=TYU$(I):NEXT
680     LSET CHK$=MKI$(CHK):IF NO>LNO THEN LNO=LNO+1
690     PUT #1,NO:CLOSE
```



★オレのはがきは届いているらしい（和歌山県海南市・奥　誠司17歳）……【**編**：はい，ちゃんと届いてますよ！**Dr.D**：ここに載ったりしないと，はがきが無事届いたか確認できないからのぅ。**編**：だから，愛読者カードの記事欄には，何か書いておいてくださいね。】

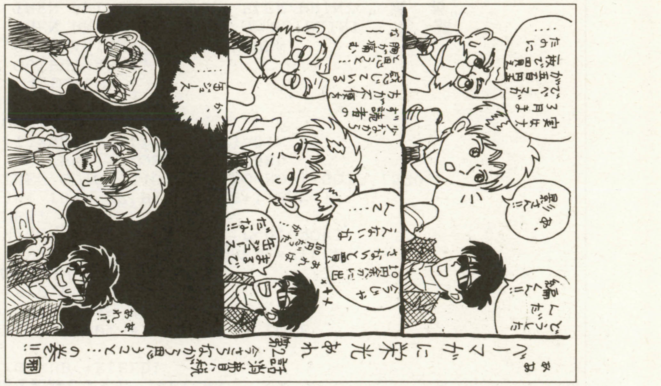
```
700     LOCATE 6,16:PRINT KESU$:LOCATE 6,16:PRINT "登録しました。":RETURN
710 *T5:TOI$="ナンバーを入力して下さい。":GOSUB *NNYU
720     IF NOM<1 OR NOM>LNO THEN GOSUB *MUKO:GOTO 720
730     NO=NOM:GOSUB *YOMI:RETURN
740 *T6:TOI$="単語を入力して下さい（２３文字以内）":GOSUB *ENYU
750     IF LEN(EN$)>23 THEN TOI$="文字が多過ぎます":GOSUB *ENYU:GOTO 750
760     TANG$=EN$:GOSUB *THYO:RETURN
770 *T7:Z=Q-6:TOI$="意味を入力して下さい（１７文字以内）":GOSUB *KNYU
780     IF LEN(KA$)>38 THEN TOI$="文字が多過ぎます":GOSUB *KNYU:GOTO 780
790     IMI$(Z)=KA$:GOSUB *THYO:RETURN
800 *T10:Z=Q-9:TOI$="注を入力して下さい（２５文字以内）":GOSUB *KNYU
810     IF LEN(KA$)>54 THEN TOI$="文字が多過ぎます":GOSUB *KNYU:GOTO 810
820     TYU$(Z)=KA$:GOSUB *THYO:RETURN
830 *T12:Z=Q-11:TOI$="0:なし  1:名詞  2:動詞  3:形容詞  4:副詞"
840     GOSUB *NNYU:IF NOM<0 OR NOM>4 THEN GOTO *T12
850     HIN(Z)=NOM:GOSUB *THYO:RETURN
860 *T15:IF CHK=0 THEN CHK=1 ELSE CHK=0:GOSUB *THYO:RETURN
870 *THYO:GOSUB *GSYO
880 LOCATE 28,1:PRINT "←        →              登    録        戻    る"
890 LOCATE 7,3:PRINT "単語":FOR I=0 TO 2
900 LOCATE 7,5+I*2:PRINT "意味":LOCATE 56,5+I*2:PRINT "品詞":NEXT
910 FOR I=0 TO 1:LOCATE 7,11+I*2:PRINT "メモ":NEXT:GOSUB *NYU
920 LOCATE 4,1:PRINT USING "@####";"NO.";NO:LOCATE 13,3:PRINT TANG$
930 FOR I=1 TO 3:LOCATE 13,3+2*I:PRINT IMI$(I):W=HIN(I)
940 IF W=0 THEN X$="        " ELSE IF W=1 THEN X$=" 名 詞 "
950 IF W=2 THEN X$=" 動 詞 " ELSE IF W=3 THEN X$="形容詞"
960 IF W=4 THEN X$=" 副 詞 "
970 LOCATE 62,3+2*I:PRINT X$:NEXT
980 FOR I=1 TO 2:LOCATE 13,9+I*2:PRINT TYU$(I):NEXT
990 IF CHK=1 THEN LOCATE 58,3:PRINT "■"
1000 FOR I=1 TO 3:LOCATE 13,3+2*I:PRINT IMI$(I):NEXT
1010 FOR I=1 TO 2:LOCATE 13,9+2*I:PRINT TYU$(I):NEXT
1020 LOCATE 15,1:PRINT USING "@####";"/";LNO:RETURN
1030 *YOMI
1040 OPEN "DATA.DAT" AS #1:GOSUB *FIELD1:GET #1,NO:TANG$=TA$
1050 FOR I=1 TO 3:IMI$(I)=IM$(I):HIN(I)=CVI(HI$(I)):NEXT
1060 FOR I=1 TO 2:TYU$(I)=TU$(I):NEXT:CHK=CVI(CHK$):CLOSE:GOSUB *THYO:RETURN
1070 *SETGA:'*****************設定画面************************************
1080 LINE(7,15)-(631,290),1,BF,2:FOR K=1 TO 4:X1=67:X2=206
1090 Y1=35+60*K-60:Y2=63+60*K-60:GOSUB *DAI:GOSUB *G2:NEXT
1100 FOR K=5 TO 8:X1=395:X2=595
1110 Y1=35+60*K-300:Y2=63+60*K-300:GOSUB *DAI:GOSUB *G2:NEXT
1120 FOR I=0 TO 3:X1=235:X2=315
1130 Y1=35+60*I:Y2=63+60*I:GOSUB *G3:NEXT
1140 LOCATE 9,2:PRINT " 出 題 モ ー ド":LOCATE 9,5:PRINT " 出  題  方  法"
1150 LOCATE 9,8:PRINT "チェックボックス":LOCATE 9,11:PRINT " 出  題  範  囲"
1160 LOCATE 50,2:PRINT "       決      定"
1170 LOCATE 50,5:PRINT "       戻      る"
1180 LOCATE 50,8:PRINT "チェックボックスの初期化"
1190 LOCATE 50,11:PRINT "    バ      ン      ク":GOSUB *NYU:GOSUB *SHYO:RETURN
1200 *SETTEI:'*****************設定メイン*************************************
1210 GOSUB *HIDE:CLS 3:GOSUB *GSYO:GOSUB *SETGA:GOSUB *SHOW:AB=0:Q=0:PU=0:AI=8
1220 GOSUB *MHANTEI:IF AB<>1 THEN GOTO 1220 ELSE IF Q=6 THEN RETURN
1230 ON Q GOSUB *S1,*S2,*S3,*S4,*S5,,*S7,*S8:AB=0:Q=0:PU=0:GOTO 1220
1240 '********************設定サブルーチン*********************************
1250 *S1:IF MO=0 THEN MO=1:LOCATE 30,2:PRINT "日 本 語":RETURN
1260     IF MO=1 THEN MO=0:LOCATE 30,2:PRINT " 英  語 ":RETURN
1270 *S2:IF HO=0 THEN HO=1:LOCATE 30,5:PRINT "ランダム":RETURN
1280     IF HO=1 THEN HO=0:LOCATE 30,5:PRINT " 順  番 ":RETURN
1290 *S3:IF CH=0 THEN CH=1:LOCATE 30,8:PRINT " O   N ":GOTO 1310
1300     IF CH=1 THEN CH=0:LOCATE 30,8:PRINT "O F F":RETURN
1310     IF HAN=1 THEN HAN=0:LOCATE 30,11:PRINT "          ":RETURN
1320     RETURN
1330 *S4:TOI$="どこからですか？":GOSUB *NNYU
1340     IF NOM>=1 AND NOM<=LNO THEN KAI=NOM ELSE GOSUB *MUKO:GOTO 1340
1350     TOI$="どこまでですか？":GOSUB *NNYU
1360     IF NOM>KAI AND NOM<=LNO THEN SYU=NOM ELSE GOSUB *MUKO:GOTO 1360
1370     GOSUB *HHYO
1380     IF CH=1 THEN CH=0:LOCATE 30,8:PRINT "O F F"
1390     HAN=1:RETURN
1400 *S5:OPEN "SETTEI.DAT" FOR OUTPUT AS #1
1410     PRINT #1,MO;HO;CH;KAI;SYU;BAK;HAN:CLOSE
1420     LOCATE 6,16:PRINT "設定を記録しました":RETURN
1430 *S7:OPEN "DATA.DAT" AS #1:GOSUB *FIELD1
1440     FOR NO=1 TO LOF(1)
1450     GET #1,NO:LSET CHK$=MKI$(0):PUT #1,NO:NEXT:CLOSE
1460     OPEN "SETTEI.DAT" FOR OUTPUT AS #1
1470     PRINT #1,MO;HO;CH;KAI;SYU;BAK;HAN:CLOSE
1480     LOCATE 6,16:PRINT "初期化しました":RETURN
1490 *S8:KILL "CHECK.DAT":OPEN "DATA.DAT" AS #1:GOSUB *FIELD1
1500     OPEN "CHECK.DAT" AS #2:GOSUB *FIELD2:NO=1:P=0:CNO=1
1510     FOR I=0 TO 9:CH(I)=0:NEXT
1520     GET #1,NO:IF CVI(CHK$)=1 THEN CH(P)=NO:P=P+1:BAK=1
1530     IF P=10 OR NO=LOF(1) THEN GOTO 1540 ELSE NO=NO+1:GOTO 1520
1540     IF NO=LOF(1) AND CH(1)=0 THEN :CLOSE:GOTO 1580
1550     FOR I=0 TO 9:LSET CH$(I)=MKI$(CH(I)):CH(I)=0:NEXT
1560     PUT #2,CNO:CNO=CNO+1:GOTO 1520
1570     IF NO=LOF(1) THEN CLOSE
1580     LOCATE 6,16:PRINT "バンク化しました"
1590     OPEN "SETTEI.DAT" FOR OUTPUT AS #1:
1600     PRINT #1,MO;HO;CH;KAI;SYU;BAK;HAN:CLOSE:RETURN
1610 *SHYO:LOCATE 30,2:IF MO=1 THEN PRINT "日 本 語" ELSE PRINT " 英  語"
1620      LOCATE 30,5:IF HO=1 THEN PRINT "ランダム" ELSE PRINT " 順  番"
1630      LOCATE 30,8:IF CH=1 THEN PRINT " O   N" ELSE PRINT "O F F"
1640      IF HAN=1 THEN GOSUB *HHYO:RETURN
1650      RETURN
1660 *HHYO:LOCATE 30,11:PRINT USING "####@####";KAI;"-";SYU:RETURN
1670 *KENGA:'*****************検索画面*************************************
1680 LINE(7,15)-(631,290),1,BF,2:FOR K=1 TO 2
1690 X1=75:X2=163:Y1=55+40*K-40:Y2=83+40*K-40:GOSUB *G2:GOSUB *DAI:NEXT
1700 FOR K=3 TO 4:Y1=151:Y2=187:X1=107+136*K-408:X2=163+136*K-408
1710 GOSUB *G2:GOSUB *DAI:NEXT:FOR K=5 TO 6:X1=387:X2=459
1720 Y1=71+60*K-300:Y2=107+60*K-300:GOSUB *G2:GOSUB *DAI:NEXT
1730 FOR I=0 TO 1:X1=167:X2=300:Y1=55+40*I:Y2=83+40*I:GOSUB *G3:NEXT
1740 X1=75:Y1=215:X2=403:Y2=243:GOSUB *G3:GOSUB *NYU
1750 LOCATE 10,3:PRINT "開始ページ":LOCATE 10,5:PRINT "終了ページ"
1760 LOCATE 14,8:PRINT "単  語              意  味"
1770 LOCATE 49,4:PRINT "検索開始":LOCATE 49,7:PRINT " 戻  る":RETURN
1780 *KENSAKU:'***************検索メイン************************************
1790 CLS 3:GOSUB *GSYO
1800 GOSUB *HIDE:GOSUB *KENGA:GOSUB *SHOW:AB=0:Q=0:PU=0:AI=6:ST=1:EN=LNO
1810 GOSUB *MHANTEI:IF AB<>1 THEN GOTO 1810
1820 IF Q=6 THEN RETURN ELSE IF Q=5 GOTO *KAI
1830 ON Q GOSUB *K1,*K2,*K3,*K4:AB=0:Q=0:PU=0:GOTO 1810
1840 '********************検索サブルーチン*********************************
1850 *K1:TOI$="開始ページを入力して下さい":GOSUB *NNYU
1860     IF EN<NOM OR NOM<1 THEN GOSUB *MUKO:GOTO 1860
1870     ST=NOM:LOCATE 25,3:PRINT USING "####";ST:RETURN
1880 *K2:TOI$="終了ページを入力して下さい":GOSUB *NNYU
1890     IF NOM<ST OR NOM>LNO THEN GOSUB *MUKO:GOTO 1890
1900     EN=NOM:LOCATE 25,5:PRINT USING "####";EN:RETURN
1910 *K3:TOI$="単語を入力して下さい（２３文字以内）":GOSUB *ENYU
1920     IF LEN(EN$)>23 THEN TOI$="文字が多過ぎます":GOSUB *ENYU:GOTO 1920
1930     KEN$=EN$:LOCATE 10,11:PRINT KESU$:LOCATE 10,11:PRINT KEN$:RETURN
1940 *K4:TOI$="意味を入力して下さい（１７文字以内）":GOSUB *KNYU
1950     IF LEN(KA$)>58 THEN TOI$="文字が多過ぎます":GOSUB *ENYU:GOTO 1950
1960     KEN$=EN$:LOCATE 10,11:PRINT KESU$:LOCATE 10,11:PRINT KEN$:RETURN
1970 *KAI
1980 OPEN "DATA.DAT" AS #1:GOSUB *FIELD1:Z=-1:NO=ST
1990 WHILE NO=<EN:GET #1,NO
2000 IF KINSTR(TA$+IM$(1)+IM$(2)+IM$(3),KEN$)<>0 THEN Z=Z+1:KNO(Z)=NO
2010 IF Z=9 THEN NO=LOF
2020 NO=NO+1:WEND:CLOSE
2030 IF Z<>-1 THEN GOTO 2060
2040 LOCATE 6,16:PRINT KESU$
2050 LOCATE 6,16:PRINT"見つかりませんでした":AB=0:Q=0:PU=0:GOTO 1810
2060 CLS 3:GOSUB *HIDE:GOSUB *GSYO:GOSUB *TOUGA:GOSUB *SHOW
2070 AB=0:Q=0:PU=0:AI=15:S=0:NO=KNO(S):GOSUB *YOMI
2080 GOSUB *MHANTEI:IF AB<>1 THEN GOTO 2080 ELSE IF Q=4 THEN GOTO *KENSAKU
2090 ON Q GOSUB *P1,*P2,*T3,,*P5,*T6,*T7,*T7,*T7,*T10,*T10,*T12,*T12,*T12,*T15
2100 AB=0:Q=0:PU=0:GOTO 2080
2110 *P1:IF S=0 THEN RETURN ELSE S=S-1:NO=KNO(S):GOSUB *YOMI:RETURN
```



★愛読者カードで，長くて書ききれないタイトル名があるときは，どうやって書くんですか？（高知県土佐清水市・**立田殊文15歳**）……【**影**：短く略しすぎて，何が書いてあるのかわからないときがあって大変だったりする。**編**：そんなときは，ページ数を書いてもらえればOK！】

```
2120 *P2:IF S=Z THEN RETURN ELSE S=S+1:NO=KNO(S):GOSUB *YOMI:RETURN
2130 *P5:RETURN
2140 *MONGA:'*****************問題画面************************************
2150 LINE(100,15)-(540,384),1,BF,2:FOR K=1 TO 5:X1=155:X2=195
2160 Y1=115+40*K-40:Y2=143+40*K-40:GOSUB *DAI:GOSUB *G2:NEXT
2170 X1=427:Y1=335:X2=515:Y2=363:K=6:GOSUB *DAI:GOSUB *G2
2180 X1=179:Y1=55:X2=459:Y2=84:GOSUB *G1:FOR I=0 TO 4
2190 X1=203:X2=483:Y1=115+40*I:Y2=143+40*I:GOSUB *G1:NEXT
2200 LOCATE 21,6:PRINT "1":LOCATE 21,8:PRINT "2"
2210 LOCATE 21,10:PRINT "3":LOCATE 21,12:PRINT "4"
2220 LOCATE 21,14:PRINT "5":LOCATE 56,17:PRINT "終 了":RETURN
2230 *MONDAI:'****************問題作成************************************
2240 CLS 3:GOSUB *GSYO:GOSUB *HIDE:GOSUB *MONGA:GOSUB *SHOW:AB=0:Q=0:PU=0:AI=6
2250 SEI=0:MN=1:CNO=1:PNO=0:RI=0:NO=0:IF CH=1 AND BAK=0 THEN GOTO *DEKIN
2260 IF LNO<10 THEN GOTO *DEKIN ELSE IF HAN=0 THEN KAI=1:SYU=LNO
2270 NO=KAI-1:IF CH=1 THEN GOTO 2310
2280 RYO=SYU-KAI+1:IF HO=1 THEN NO=INT(RND*RYO)+KAI:GOTO 2390
2290 NO=NO+1:IF NO>SYU THEN NO=KAI
2300 GOTO 2390
2310 OPEN "CHECK.DAT" AS #2:GOSUB *FIELD2:IF HO=1 THEN GOTO 2360
2320 GET #2,CNO:NO=CVI(CH$(PNO)):PNO=PNO+1:IF PNO=10 THEN PNO=0
2330 IF NO=0 THEN PNO=0:GOTO 2320
2340 IF CNO=LOF(2) THEN CNO=1 ELSE CNO=CNO+1
2350 CLOSE:GOTO 2390
2360 GET #2,INT(RND*LOF(2))+1:PNO=INT(RND*10)
2370 IF CVI(CH$(PNO))<>0 THEN NO=CVI(CH$(PNO)):CLOSE:GOTO 2390
2380 GOTO 2360
2390 IF MO=1 THEN GOTO 2480
2400 OPEN "DATA.DAT" AS #1:GOSUB *FIELD1:GET #1,NO:MN$=TA$
2410 P=INT(RND*3)+1:IF KLEN(IM$(P),2)>0 THEN ANS$(1)=IM$(P) ELSE GOTO 2410
2420 FOR I=2 TO 5
2430 GET #1,INT(RND*LOF(1))+1
2440 P=INT(RND*3)+1:IF KLEN(IM$(P),2)>0 THEN ANS$(I)=IM$(P) ELSE GOTO 2440
2450 FOR H=1 TO I-1:IF ANS$(H)=ANS$(I) THEN MK=1
2460 NEXT:IF MK=1 THEN MK=0:GOTO 2430
2470 NEXT:CLOSE:GOTO *MHYO
2480 OPEN "DATA.DAT" AS #1:GOSUB *FIELD1:GET #1,NO
2490 P=INT(RND*3)+1:IF KLEN(IM$(P),2)>0 THEN MN$=IM$(P) ELSE GOTO 2490
2500 ANS$(1)=TA$:FOR I=2 TO 5
2510 GET #1,INT(RND*LOF(1))+1:FOR H=1 TO I-1:IF ANS$(H)=TA$ THEN MK=1
2520 NEXT:IF MK=1 THEN MK=0:GOTO 2510
2530 ANS$(I)=TA$:NEXT:CLOSE:GOTO *MHYO
2540 *MHYO
2550 LOCATE 0,3:PRINT KESU$:LOCATE 23,3:PRINT MN$:SE=INT(RND*5)+1
2560 SWAP ANS$(1),ANS$(SE):FOR I=1 TO 5
2570 LOCATE 26,4+2*I:PRINT KESU$:LOCATE 26,4+2*I:PRINT ANS$(I):NEXT
2580 LOCATE 20,1:PRINT USING "@####@";"第";MN;"問"
2590 LOCATE 45,1:PRINT USING "@###@";"正解率";RI;"%"
2600 '*********************問題メイン************************************
2610 GOSUB *MHANTEI:IF AB<>1 THEN GOTO 2610 ELSE IF Q=6 THEN RETURN
2620 OPEN "DATA.DAT" AS #1:GOSUB *FIELD1:GET #1,NO
2630 IF KINSTR(TA$+IM$(1)+IM$(2)+IM$(3),ANS$(Q))=0 THEN GOTO *HAZURE
2640 CLOSE:LOCATE 0,3:PRINT KESU$:LOCATE 23,3:PRINT "正解です"
2650 MN=MN+1:SEI=SEI+1:AB=0:PU=0:Q=0:RI=SEI/(MN-1)*100:GOTO 2280
2660 *HAZURE:CLOSE:LOCATE 0,3:PRINT KESU$
2670 LOCATE 23,3:PRINT "正解：“+ANS$(SE)
2680 AX=3:GOSUB *MOUSE:IF AX=0 THEN 2680
2690 MN=MN+1:AB=0:PU=0:Q=0:RI=SEI/(MN-1)*100:GOTO 2280
2700 *DEKIN:LINE(235,175)-(400,203),0,BF,2
2710 LOCATE 30,9:PRINT "問題が作成できません"
2720 AX=3:GOSUB *MOUSE:IF AX=0 THEN GOTO 2720 ELSE RETURN
2730 '**********************サブルーチン*************************************
2740 *G1
2750 LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),1,BF,2
2760 LINE(X2,Y1)-(X2,Y2),7:LINE-(X1,Y2),7:RETURN
2770 *G2
2780 LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),0,BF,2:LINE(X2,Y1)-(X1,Y1),1:LINE-(X1,Y2),1
2790 LINE(X2-1,Y2-1)-(X1+1,Y1+1),1,B
2800 LINE(X2-1,Y1+1)-(X1+1,Y1+1),7:LINE-(X1+1,Y2-1),7:RETURN
2810 *G3
2820 LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),7,B:LINE(X2,Y1)-(X1,Y1),1:LINE-(X1,Y2),1
2830 LINE(X1+1,Y1+1)-(X2-1,Y2-1),2,BF,7
2840 LINE(X2-1,Y1+1)-(X1+1,Y1+1),0:LINE-(X1+1,Y2-1),0:RETURN
2850 *G4
2860 LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),2,B:LINE(X2,Y1)-(X1,Y1),1:LINE-(X1,Y2),1
2870 LINE(X1+1,Y1+1)-(X2-1,Y2-1),7,BF,2
2880 LINE(X2-1,Y1+1)-(X1+1,Y1+1),0:LINE-(X1+1,Y2-1),0:RETURN
2890 *MHANTEI
2900 AX=3:GOSUB *MOUSE
2910 IF PU=1 THEN GOTO 2960 ELSE IF AX=0 THEN RETURN
2920 FOR I=1 TO AI
2930 IF MX1(I)<CX AND CX<MX2(I) AND MY1(I)<DX AND DX<MY2(I) THEN Q=I
2940 NEXT:IF Q=0 THEN RETURN ELSE X1=MX1(Q):X2=MX2(Q):Y1=MY1(Q):Y2=MY2(Q)
2950 GOSUB *HIDE:GOSUB *G4:GOSUB *SHOW:PU=1:RETURN
2960 IF AX=0 THEN AB=1:GOTO 2990
2970 IF MX1(Q)>CX OR CX>MX2(Q) OR MY1(Q)>DX OR DX>MY2(Q) THEN Q=0:GOTO 2990
2980 RETURN
2990 GOSUB *HIDE:GOSUB *G2:GOSUB *SHOW:PU=0:RETURN
3000 *NYU
3010 LINE(7,310)-(631,390),1,BF,2
3020 X1=43:Y1=317:X2=571:Y2=345:GOSUB *G1
3030 X1=51:Y1=357:X2=619:Y2=385:GOSUB *G3:RETURN
3040 *MOUSE:CALL MOUSE(AX,BX,CX,DX,ES):RETURN
3050 *SHOW:AX=1:GOSUB *MOUSE:RETURN
3060 *HIDE:AX=2:GOSUB *MOUSE:RETURN
3070 *EXIT:GOSUB *HIDE:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,24,0,1
3080 COLOR:COLOR 7,0,,7:CLS 3:WHILE INKEY$<>"":WEND:END
3090 *DAI:MX1(K)=X1:MX2(K)=X2:MY1(K)=Y1:MY2(K)=Y2:RETURN
3100 *FIELD1:FIELD #1,23 AS TA$,38 AS IM$(1),38 AS IM$(2),38 AS IM$(3),54 AS TU$
(1),54 AS TU$(2),2 AS HI$(1),2 AS HI$(2),2 AS HI$(3),2 AS CHK$:RETURN
3110 *FIELD2:FIELD #2,2 AS CH$(0),2 AS CH$(1),2 AS CH$(2),2 AS CH$(3),2 AS CH$(4
),2 AS CH$(5),2 AS CH$(6),2 AS CH$(7),2 AS CH$(8),2 AS CH$(9):RETURN
3120 *NNYU:GOSUB *KESU:LOCATE 6,16:PRINT TOI$:LOCATE 7,18:INPUT NOM:RETURN
3130 *ENYU:GOSUB *KESU:LOCATE 6,16:PRINT TOI$:LOCATE 7,18:INPUT EN$:RETURN
3140 *KNYU:GOSUB *KESU:LOCATE 6,16:PRINT TOI$:LOCATE 7,18:KINPUT KA$:RETURN
3150 *MUKO:TOI$="数値が無効です":GOSUB *NNYU:RETURN
3160 *KESU:LOCATE 0,16:PRINT KESU$:LOCATE 0,18:PRINT KESU$
3170  WHILE INKEY$<>"":WEND:RETURN
3180 *GSYO:FOR I=0 TO 19:LOCATE 0,I:PRINT KESU$:NEXT:RETURN
3190 *START:OPEN "SETTEI.DAT" FOR OUTPUT AS #1
3200 MO=0:HO=0:CH=0:KAI=0:SYU=0:BAK=0:HAN=0
3210 PRINT #1,MO;HO;CH;KAI;SYU;BAK;HAN:CLOSE
3220 OPEN "CHECK.DAT" AS #1:CLOSE
3230 OPEN "DATA.DAT" AS #1:GOSUB *FIELD1:LSET TA$=" ":PUT #1,1:CLOSE:GOTO 10
```

評…苦労しているのに缶ジュースとは…（編）



by 邪道坊や

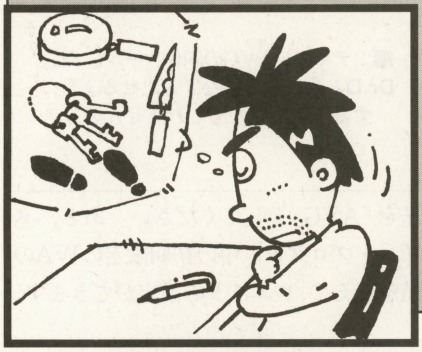
評…命けずって描いているらしい…（影）

by 高田 明



★ベーマガの昔の号を読むと今はもう倒産した会社の製品が紹介されていた。南無阿弥陀仏…。（富山県滑川市・高橋元三19歳）……【Dr.D：そんなことがあるくらい，ベーマガが長く続いているということかな。編：もちろん，これからも続いていきますのでよろしく。】

# PC-9801シリーズ互換機（N-88日本語BASIC（86）DOS-BASIC）用



AVG言語解析ツール

# イージーAVGメーカー

田熊　知幸（19歳）



## 内　容

簡単なアドベンチャー・ゲームを作るためのツールです。ベーシックのエディターを利用して，弟切草のようなものが作れます。

## 使用の前に

アドベンチャー・ゲームを作るためには，主に2種類のプログラムが必要となります。一つがメインリスト。そしてもう一つがユーザーが作成するデータリストです。データリストはベーシックのエディターを利用して作ります。

まず，掲載されているメインリストを打ち込んでください。そしてそのメインリストの作動をチェックするためにサンプル・リストを打ち込んでください。ファイル名を“START AVG”で保存してください。このときアスキー・セーブで保存します（具体的には「SAVE ”START，AVG”,A」とします）。そしてメインリストをRUNさせて作動確認をしてください。

## メインリスト仕様

メインリストを起動すると，「START. AVG」のデータリストを自動的に解析しはじめます。データプログラム・リストはＢＡＳＩＣと同じく，「行番号，命令」で書かれます。メッセージのダブルコーテーションで囲まれたところ以外は，全部，半角入力でないと受け付けません。また，GOTO命令以外は命令文を詰めて書いてください（勝手なところに空白を入れたりすると，解析できません）。その言語の命令は以下のとおりです。

**メモ関係**

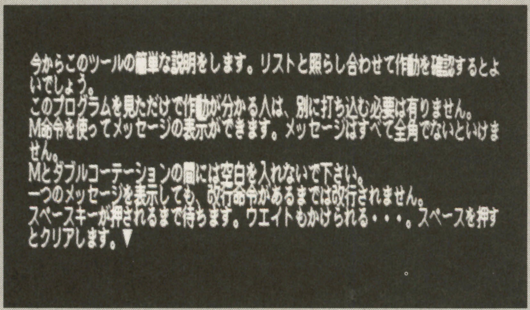
「’注意書きなど」で，注意書きなどを書き込むことができます。つまり「’」を冒頭につけた行は無視されます。BASICの命令と同じです。

**終了**

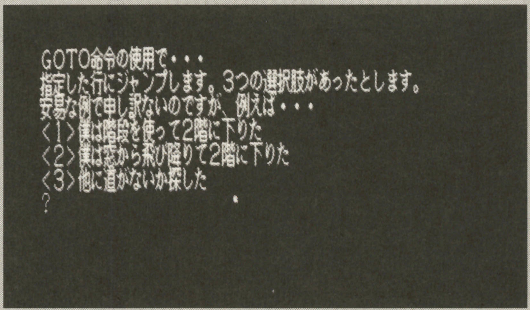
「END」でプログラムが終了することを宣言します。プログラムの最後は必ずこれで締めくくってください。また，それ以外のところでは使用しないでください。END命令以降の命令は無視してしまうからです。

**メッセージ命令**

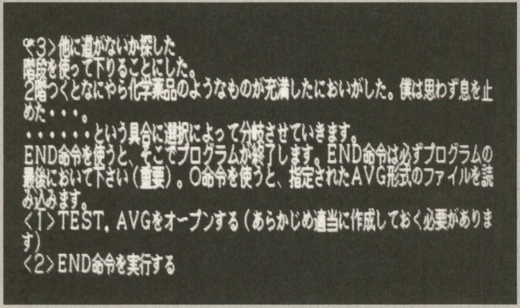
「M”メッセージ”」でメッセージを表示します。メッセージが端まで来れば，自動的に改行します。なお，メッセージ部分で特殊表示をすることができます。(例.




▲《写真1》アドベンチャー・ゲーム風の解説だ




▲《写真2》分岐などもこうやって作れるぞ




▶《写真3》さぁ，これで自作AVGを作ろう〜

★特選投稿プログラム・コーナーを別冊の付録にしてほしいで〜す。影さんならできますよね？（京都市・**橋本和良18歳**）……【**影**：ということなので，編集長よろしく。**編集長**：休日も出勤して仕事するなら考えなくもないぞ。**影**：えっ？…橋本君，計画は失敗に終わった。】

「M”改行します。￥N”」

…**特殊表示**

特殊表示には以下のようなものがあります。いずれも全角入力で，メッセージの中の好きなところに挿入してください。

「￥N」改行します。

「￥W」次の文字を表示するまで少し時間を置きます。

「￥S」スペース・キーが押されるまで待ちます。

「￥C」スペース・キーが押されるまで待ち，その後画面をクリアします。

…**注意事項**

メッセージで「￥」という文字を表示することはできません。

**GOTO命令**

「GOTO　移動先番号」で行をジャンプさせることができます。BASICのようにラベルの指定はできません（「例．GOTO ＊MAIN」などは不可）。

**選択命令**

「I選択数」でプレイヤーに1以上の数字を選択させ（最大9），その結果に応じて分岐させます。

サンプル・プログラムを使って詳しく説明します。

21行目で命令の数が三つであると指定しています。そして1を選べば22行目に，2を選べば23行目に，3を選べば24行目にジャンプします。

**ファイル関係**

「O”ファイル名”」で，“ファイル名．AVG”のデータ・ファイルを読み込みます。一つのデータ・ファイルが膨大（ぼうだい）になってきたりしたら，続きは別のファイルを作り，この命令でロードさせたりするとよいでしょう。

## データプログラミングの際の注意

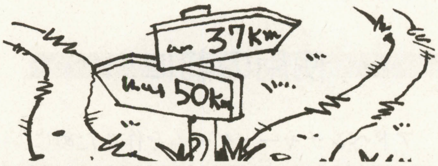
プログラミングをしているときは，普通のBASICのリストのように，行番号の間隔などを自由に決めてよいですから，メイン・プログラムで解析する前には「RENUM 1,1,1」で1行スタートの1行間隔に変更してセーブしてください。でないと「GOTO」命令がうまく作動しません。あと，データ・ファイルは拡張子を「AVG」としてください。あと，メイン・プログラム中の初期設定のWAの値を変えて，ウエイトの設定ができます。

### CHECKER FLAG

**編**：テキストAVGの制作ツールですね。
**Dr.D**：改良して絵なども出せるようにすると楽しいかもしれませんのぉ。

## 拡張など

ある程度，好きなように拡張できるはずです。画像読み込み，音楽，効果音，画像効果，フラグ処理なども充実させれば，なかなかのものになるのではないかと思います。




《リスト1》『イージーAVGメーカー』のメイン・プログラム・リスト

```
10 'SAVE "AVG"
20 '初期設定
30 CONSOLE 0,25,0,1 : SCREEN 0 : COLOR 7,0,0,6 : CLS 3
40 DEFINT A-Z : DIM M$(1000) : F$="AUTO" : GOSUB *FIL
50 '初期作動変数
60 WA=1000 : X=0 : Y=0
70 'メイン
80 LI=0
90 '
100 B$=M$(LI) : C$=LEFT$(B$,1) : IF C$="'" OR C$="" THEN 170
110 D$=MID$(B$,2,1)
120 IF C$="I" THEN GOSUB *IN : GOTO 170
130 IF LEFT$(B$,4)="GOTO" THEN D$=MID$(B$,6,LEN(B$)-5):GOSUB *GO
140 A$=MID$(B$,3,LEN(B$)-3)
150 IF C$="M" THEN GOSUB *MES
160 IF C$="O" THEN GOSUB *OP : GOTO 80
170 LI=LI+1 :IF LI=>LE THEN END ELSE 100
180 CLS
190 'メッセージメイン
200 *MES
210 FOR I=0 TO KLEN(A$)-1
220  C$=KMID$(A$,I+1,1):IF S0=1 THEN S0=0:GOSUB *SU0:GOTO 280
230  IF C$="￥" THEN S0=1 : GOTO 280 ELSE S0=0
240 C=VAL("&h"+JIS$(C$))
250 COLOR ,,,1:PUT(X*16+1,Y*16+1),KANJI(C),OR
260 COLOR ,,,7:PUT(X*16,Y*16),KANJI(C),OR
270 X=X+1 : GOSUB *SU
280 NEXT
290 RETURN
300 'スクロール処理
310 *SU : IF X=39 THEN X=0 : Y=Y+1
320       IF Y=12 THEN Y=11 : ROLL 8 : ROLL 8
330       RETURN
340 '待ち
350 *W : FOR W=0 TO WA : NEXT W : RETURN
355 *C : I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN *C ELSE RETURN
360 'スペース待ち
370 *SUSP : GOSUB *C
380 LINE(X*16,Y*16)-STEP(15,15),0,BF
390 GOSUB *W
400 I$=INKEY$:IF I$=" " THEN BEEP:RETURN
410 PUT(X*16,Y*16),KANJI(8742+Z),OR
420 GOSUB *W
430 GOTO 380
440 'ファイル読み込み IN:F$ OUT M$(),LE
450 *FIL
460 OPEN F$+".AVG" FOR INPUT AS #1
470 LE=0
480 INPUT #1,A$
490 Z1=0
500 FOR Z=LEN(A$) TO 0 STEP -1 : IF MID$(A$,Z+1,1)=" " THEN Z1=Z
510 NEXT Z
520 A$=MID$(A$,Z1+2,LEN(A$)-1-Z1):IF A$="END" THEN CLOSE:RETURN ELSE M$(LE)=A$
530 LE=LE+1 : GOTO 480
540 'メッセージ特殊処理
550 *SU0
560 IF C$="N" THEN X=0 : Y=Y+1 : GOSUB *SU : RETURN
570 IF C$="W" THEN FOR W=0 TO WA*5 : NEXT W : RETURN
580 IF C$="S" THEN Z=0 : GOSUB *SUSP : RETURN
590 IF C$="C" THEN Z=1 : GOSUB *SUSP : X=0 : Y=0 : CLS 3: RETURN
600 PRINT "メッセージエラー in";LI+1 : BEEP : END
610 'GO命令
620 *GO :LI=VAL(D$): LI=LI-1:RETURN
630 '選択命令
640 *IN
650 GOSUB *C : IN0=VAL(D$)
660 LINE(X*16,Y*16)-STEP(15,15),0,BF
670 GOSUB *W
680 I$=INKEY$ : IF VAL(I$)>=1 AND VAL(I$)<=IN0 THEN 720
```



★10月号で影さんは「影がうすい」と言われていましたが，もしや，影さんって，毛が薄いのですか!?（和歌山市・**田淵成啓15歳**）……【**影**：その言葉は，編集長やDr.Dに言ってやるべきだな。**Dr.D**：…ほぅ（怒）**編集長**：にこにこ（怒）影く～ん，給料がどうなっても…。】

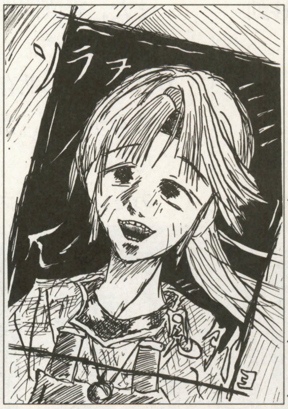
```
690 PUT(X*16,Y*16),KANJI(8489),OR
700 GOSUB *W
710 GOTO 660
720 BEEP
730 LI=LI+VAL(I$)-1 : RETURN
740 '別のデータをオープンする
750 *OP : F$=A$ : GOSUB *FIL : RETURN
```

**《リスト2》『イージーAVGメーカー』のサンプル・プログラム・リスト**

```
1 'オープニングファイル
2 'SAVE"AUTO.AVG",A
3 '
4 'M命令
5 M"今からこのツールの簡単な説明をします。¥Wリストと照らし合わせて作動を確認す
るとよいでしょう。¥W¥N"
6 M"このプログラムを見ただけで作動が分かる人は、別に打ち込む必要は有りません。¥
W¥N"
7 M"M命令を使ってメッセージの表示ができます。メッセージはすべて全角でないといけ
ません。¥W¥N"
8 M"Mとダブルコーテーションの間には空白を入れないで下さい。¥N"
9 M"一つのメッセージを表示しても、改行命令があるまでは改行されません。¥N"
10 M"スペースキーが押されるまで待ちます。¥S"
11 M"ウェイトもかけられる¥W・¥W・¥W・¥W。"
12 M"スペースを押すとクリアします。¥C"
13 'GOTO命令
14 M"GOTO命令の使用で・・・¥N"
15 GOTO 17
16 M"ここは表示されませんね。"
17 M"指定した行にジャンプします。¥S"
18 'I命令
19 M"3つの選択肢があったとします。¥N安易な例で申し訳ないのですが、例えば・・
・¥N"
20 M"<1>僕は階段を使って2階に下りた¥W¥N"
21 M"<2>僕は窓から飛び降りて2階に下りた¥W¥N"
22 M"<3>他に道がないか探した¥W¥N"
23 I3
24 GOTO 27
25 GOTO 29
26 GOTO 31
27 M"階段を使って下りることにした。¥W¥N"
28 GOTO 33
29 M"窓から飛び降りた。¥W思ったより高さがあって多少足がしびれたが、幸い怪我を
したようすはない。¥W¥N"
30 GOTO 33
31 M"他に道を探した。¥Wどうやら他に2階に行く方法はなさそうだ。¥W¥N"
32 GOTO 20
33 M"2階につくとなにやら化学薬品のようなものが充満したにおいがした。¥S"
34 M"僕は思わず息を止めた・・・。¥S¥N"
35 '
36 M"・・・・・・という具合に選択によって分岐させていきます。¥N"
37 'END 命令とO命令
38 M"END命令を使うと、そこでプログラムが終了します。END命令は必ずプログラ
ムの最後において下さい(重要)。¥S"
39 M"O命令を使うと、指定されたAVG形式のファイルを読み込みます。¥N"
40 M"<1>TEST.AVGをオープンする(あらかじめ適当に作成しておく必要があ
ります)¥W¥N"
41 M"<2>END命令を実行する¥W¥N"
42 I2
43 O"TEST"
44 END
45 '以上。
```

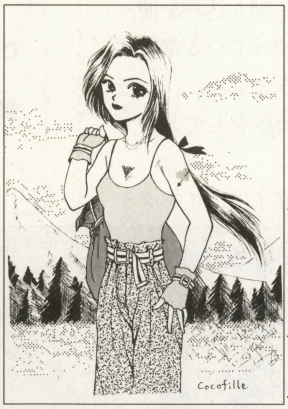
評…久びさに遊んでみたくなった…。(影)

by のうぎょうアッパー



評…こ、これは…。何というか…。(Dr.D)

by 非道姫武羅参上




評…なんかのどか〜。昼寝したいかも(つぐ美)

by Cocofille

評…あ〜っ原稿やめて遊び行きたい!(影)

by 早蕨しをん

評…このゲーム、3回もデータ飛びました…。(編)

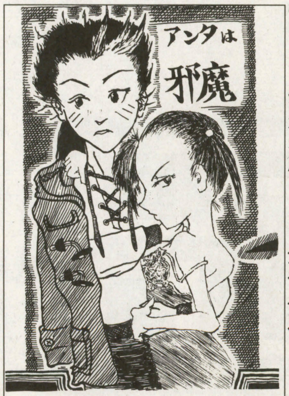
by おさかな

評…確かにCPU強すぎ。泣けます、かなり(編)

by 稲村㋚吉

評…おとなしくサターン買うしか…(Dr.D)

by 野沢プロト

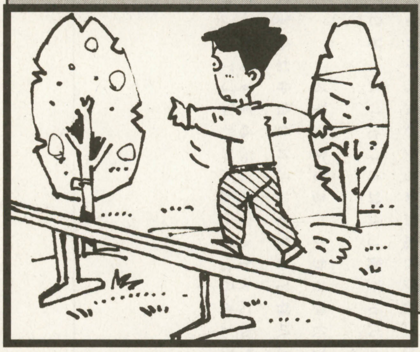



評…だっ誰が邪魔だって(汗)(影)

by SE・TSU・NA

★「Men In Black」それは，エイリアンの侵略から地球を守る影のエージェント。もしキミのまわりでパソコンが壊れたら，それはMIBのしわざかもしれない。(千葉県成田市・レジナルド・ブル23歳)……【編：あっ，また壊しましたね！影：今のは正当防衛だっ！編：は？】

# X68000(X-BASIC V2.0)用



一歩一歩確実に進め

# STEP STEP（ステップ ステップ）

たわけ・たか(26歳)

## 内　容

自機を動かして，水色の折り返し地点まで行って，スタート地点まで帰ってくる時間の速さを競うゲームです。

## 遊びかた

ジョイスティック専用です。

レバーを左に入れると左の自機が右の自機を中心として時計回りに，右に入れると，右の自機が左の自機を中心として，反時計回りに動きます。

レバーを左右に入力して，自機を移動させてください。

Ⓐボタンを押していると，自機の移動速度が上がります。

Ⓐボタンの入力が有効になるのは，自機が動いているときだけです。

加速していないときは，常に最低速度に向かって減速しています。

自機が，停止したときに，完全に地形からはずれた場合にミスとなります。

## プログラムの入力方法・注意点

プログラムを入力，RUNして間違いがなければSTEPSTEP.Xというファイルが作成されます。

そこから，SYSTEM[リターン]と入力して，コマンド・モードに入って，STEPSTEP[リターン]と入力するとゲームが起動します。

その際，FLOAT2.Xをあらかじめ組み込んでおいてください。組み込んでおかないと，エラーが発生します。

また，垂直同期による割り込みを使っていますので，これを使っている常駐プログラムとの共存はできません。

あらかじめ，常駐の解除をしておいてください。

あと，プログラムの終了は，インタラプトボタンを使わず[ESC]を使ってください。

## 改造のアドバイス

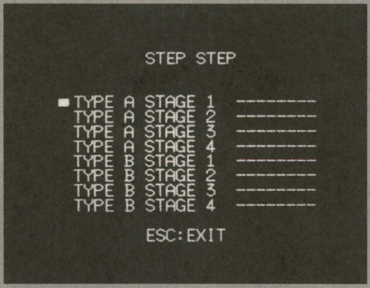
740行の1FFCからがステージのデータになりますので，そこを変更すればステージの配置を変えることができます。

**★参考にしたもの**

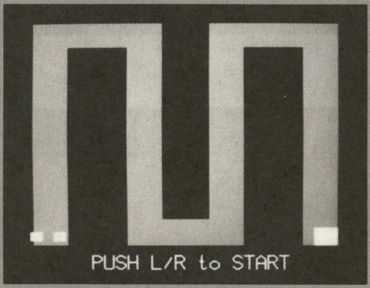
・X68000マシン語プログラミング　グラフィック編(ソフトバンク)　村田敏幸著

**CHECKER FLAG**

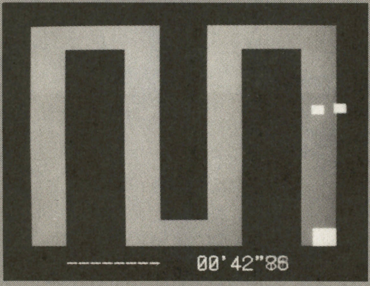
**Dr.D**：まるで平均台の上を歩いているような感じのゲームじゃなぁ。
**編**：速く移動すると踏み外したりしてなかなか面白いですね。プレイヤーが足跡マークだったら良かったのに。



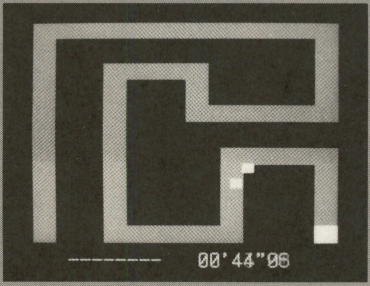

◀《写真1》タイトルでは最速タイムも表示されます




◀《写真2》1面。右―左―右―左―とタイミングよく押そう




◀《写真3》色の違う折り返しポイントまで行って，またスタートへもどります




◀《写真4》2面は道が狭くなって難しいぞ



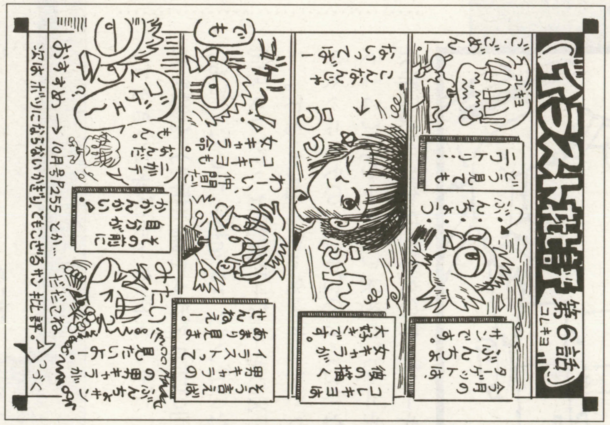
★僕の学校にもついにWindows95が入って嬉しいのですが，僕は3年なのでそろそろ引退です。悲しいです影さん。(京都市・**浦　勇夫14歳**)……【**影**：その気持ちわかる。**つぐ美**：私も。中学3年のとき，パソコン室ができたんだけど，ほとんど使えなくって。**影**：いつの話？】

## 『STEP STEP』のプログラム・リスト

```
10 dim str data(89)[70]={
15 /*0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F
20 "48550000000000000000000000000AE6000000000000138200000001A00000000 3C",
30 "0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000 00",
40 "4FFA1E664DFA0AE03F3CFFFF3F3C0010FF23588F2D40041643FA138A45FA1656 17",
50 "78002004FE1A243C400921FB263C54442D18FE2D243C406680007600FE2E2A00 35",
60 "2C01FE36610007F832C020052206FE37610007EC34C052840C840000016866C2 74",
70 "720670104E4F7200707D4E4F70AF4E4F70724E4F42AE041070C04E4F41FA196A 5B",
80 "707F421851C8FFFC70007401263C111100007A037C017E0F7800300541FA194A 98",
90 "20C451C8FFFC43FA194070C44E4F5281D88351CFFFE6263C111111117A0751CE D8",
100 "FFD67401760041FA07E4720F361870CF4E4F51C9FFF842AE041C70C14E4F51EE BF",
110 "0415720143FA0670706C4E4F610006DA3D7C00100ED8426E0EDA7E0770FF223C 92",
120 "2D2D2D2D41FA188A43FA184620C022C122C151CFFFF87200703B4E4F08000000 AB",
130 "660E08EE0000420670C08C00000600608AE00000420080000001660E08EE0001 7D",
140 "0420670C08C00001600608AE000104201D400414302E041CD040303B00064EFB 5E",
150 "0002000C0114021C025E0520058008EE0007041E66000084610006 4E720A7402 FB",
160 "70234E4F43FA08F670214E4F720A740E70234E4F43FA08F070214E4F45FA17B2 32",
170 "720374052D7C545950450EE02D7C204120530EE42D7C544147450EE82D7C2031 F0",
180 "20200EEC7C017E032D5A0EF02D5A0EF4422E0EF870234E4F43FA17EC70214E4F 5A",
190 "5242522E0EED51CFFFE01D7C00420EE51D7C00310EED51CEFFCE122E0EDB102E F4",
200 "0414E20865025301E20865025201020100071D410EDB082E00050414663014 01 B0",
210 "0242000333C2000013A23D7C00100ED808AE00000EDA08010002670A426E0ED8 50",
220 "08EE00000EDA2D7C00010000041C7000102E0EDBE980064000644BFA089A3AFC 6F",
230 "001C3AC03AFC01173AFC000308EE00070415600004 9C08EE0007041E66000082 BA",
240 "61000546303C03FF41FA0D18421851C8FFFC3D7C0180042208AE000604151D7C B6",
250 "001F0421701941FA0D5A362E08BCE54345FA061A2272300047FA0C502219343C 2A",
260 "001FE3816506421842 5B600810FC000136FC015051CAFFEC08EE00060415082E 2E",
270 "0006041566F8066E0080042251C8FFCA701B721B7C032A3C01540154610004F2 77",
280 "3D7C00B404A4426E04A62D7C0001000004A83D7C003604AC3D7C00EC04AE302E 19",
290 "04A461000300302E04B4D06E04AC3C00322E04B6D26E04AE3E014BFA07BA3AC6 9D",
300 "3AC7303C0107D06E0ED83AC03AFC00033AEE04AC3AEE04AE3AC03AFC000308EE A7",
310 "00070415102E041400000063B03C00FF66082D7C000200000041C6000039408EE EA",
320 "0007041E66107208740F70234E4F43FA06FF70214E4F102E04140A0000FFC03C 97",
330 "000C67187208740F70234E4F43FA06F370214E4F2D7C000300000041C60000352 9D",
340 "08EE0007041E66367000102E0EDBE78041FA157ED1C02D580EE02D580EE4422E 72",
350 "0EE87206740F70234E4F43FA15DA70214E4F42AE0E5E426E0E6242AE0E66302E B9",
360 "0E5E0C4017706520044017703D400E5E302E0E6052403D400E600C40003C6608 B7",
370 "426E0E60526E0E627000302E0E5E80FC003C3D400E6441FA158E302E0E626100 3C",
380 "022810C110C210FC0027302E0E606100021810C110C210FC0022302E0E646100 49",
390 "020810C110C242102D6E0EE00ECA2D6E0EE40ECE7211740F70234E4F43FA1548 99",
400 "70214E4F202E04A80C8000010000670A048000000 8002D4004A81D7C00010ED6 49",
410 "7000102E0414C03C000CE208303B00064EFB0002009A003A0008009A4A6E04A6 4C",
420 "670C3D6E04B004AC3D6E04B204AE302E04A4D06E04A8B07C01686504907C0168 F8",
430 "3D4004A46100013E426E04A6603E0C6E000104A6670C3D6E04B004AC3D6E04B2 C5",
440 "04AE302E04A4906E04A86A04D07C01683D4004A4D07C00B4B07C01686504907C B4",
450 "0168610001003D7C000104A6422E0ED6082E00050414661620 2E04A80C800008 E0",
460 "8000670A0680000010002D4004A8302E04B4D06E04AC3D4004B8322E04B6D26E 37",
470 "04AE3D4104BA1D7C000100044A2E0ED66708610002E21D420004302E04AC322E 6D",
480 "04AE610002D21D6E00040ED7852E0ED71E02CE2E00041D470F00082E00020ED7 A3",
490 "670E2D6E0E660ED22D7C00040000041C4A0766082D7C00050000041C302E04A8 C8",
500 "064001074A2E0F006604303C0102D06E0ED84BFA05223AEE04B83AEE04BA3AC0 02",
510 "3AFC00033AEE04AC3AEE04AE3AC03AFC0003082E00010ED76720701B721B7C01 56",
520 "2A3C01500150610001E87003721B7C052A3C0144014461 0001D808EE00070415 13",
530 "600000EED04041FA104C32300000C3FC0010E089EC893D4104B441FA0D683230 4C",
540 "0000C3FC0010E089EC893D4104B6302E04B4D06E04AC3D4004B0302E04B6D06E 70",
550 "04AE3D4004B24E75123C0030143C00300C40000A65080440000A520160F2D400 30",
560 "4E7508EE0007041E6648720974007 0234E4F43FA041F2D7C000000B40EDC7000 C6",
570 "102E0EDBE58041FA12E8D1C02210B2AE0ED2671A6518E38043FA1296D3C022EE AD",
580 "0ECA22AE0ECE20AE0ED243FA03F370214E4F53AE0EDC4AAE0EDC663442AE041C 0A",
590 "602E08EE0007041E6618720E740070234E4F43FA03D970214E4F2D7C000000B4 F3",
600 "0EDC53AE0EDC4AAE0EDC660442AE041C70014E4FA80670A70004E4FB03C001B 8E",
610 "6712202E0410B0AE041067FA526E041A6000F9E493C9706C4E4F70C24E4F72FF DE",
620 "707D4E4F70AE4E4F3F2E04163F3C0010FF23588FFF0048E7FFFE52B900000EF6 9A",
630 "247C00EB0808425208B9000700000EFB671641FA0382227C00EB0000203C0000 22",
640 "00FF22D851C8FFFC08B9000600000EFB671E227C00EBC000D2F900000F087000 FD",
650 "103900000F0747FA076232DB51C8FFFC34BC0201067900640000194452B90000 68",
660 "194C4CDF7FFF4E737202702A4E4F7200740070CC4E4F4BFA031E70007203747F 77",
670 "2AC02AC151CAFFFA08EE000704154E75340036013830001EB41D24041FA07A4 C6",
680 "D0C110C610C6D1FC0000001E10C61086E342EF43D6423D4304221D7C00010421 68",
690 "2D45042408EE00060415082E0006041566F8066E0080042251CCFFEA4E75243C A5",
700 "40D000007600FE2D243C3FE000007600FE2BFE1B4E75044000100441001003440 C8",
710 "36412A3C070007002C3C07070000008390000000019C0670C2A3C030003002C3C C2",
720 "0303000074007E03D005D206E648E649EB41D24041FA070C1830100084 04E08D DE",
730 "E08E300A320B51CFFFE04E75FFC0FFC8FFD0FFD8FFE0FFE8FFF0FFFEFFFEFFC0 41",
740 "F83EC00007FE07C0003E0000000008DC00000944000009AC00000A141FFC3FF8 56",
750 "1FFC3FF81FFC3FF81C1C38381C1C38381C1C38381C1C38381C1C38381C1C3838 94",
760 "1C1C38381C1C38381C1C38381C1C38381C1C38381C1C38381C1C38381C1C3838 40",
770 "1C1C38381C1C38381C1C38381C1C38381C1C38381C1C38381C1FF8381C1FF838 C6",
780 "1C1FF8381FFFFFF81FFFFFF818000001818000018180000181 87FC018187FC018 03",
790 "1860C0181860C0181860C0181860FFF81860FFF818600000186000001860000 36",
800 "18601FF81860 1FF818601818186018181860181818601818186018181860181 8 0E",
810 "18601818187FF818187FF8181FF00FF81FF00FF818300C1818300C1818000018 2A",
820 "1800001800300C1800300C1818300C1818300C0018300C0018000001818000018 4C",
830 "18300C1818300C1818300C1818000000000000000000000018300C1818300C18 88",
840 "18300C18180000181800000 18183FFC18183FFC181FFFFFF8100000081000008 E7",
850 "1000000811FFFFF811000000110000001100000011FFFFF81000000810000008 89",
860 "1000000811FFFFF811000000110000001100000011FFFFF81000000810000008 89",
870 "1000000810FFFFF8108000001080000010800000018FFFFF8180000000853544550 38",
880 "20535445550004553433A4558495400505553482 04C2F5220746F205354415254 89",
890 "0020202020202020202020202020202020202000202020434C4541522021 21004E 97",
900 "4557205245434F524420212100 4D495353000000000000000000000000000000 19",
910 "000000000000022605360010002000E0080016000600B4005A000400040004 DF"}
920 cls : int f,x,y,z : f=fopen("STEPSTEP.X","c")
930 for y=0 to 89
940     z=0 : locate 0,0 : print (y+2)*10;"行を書き込み中..."
950     for x=0 to 31
960         z=z+val("&h"+mid$(data(y),x*2+1,2))
970         fputc(val("&h"+mid$(data(y),x*2+1,2)),f)
980     next
990     if (z mod &H100)=val("&h"+right$(data(y),2)) then continue
1000    fclose(f) : print : print (y+2)*10;"行に誤りがあります":end
1010 next
1020 print:print"正常終了":end
```

by ハマコッチ

評…そのとおり、みんな応募してね



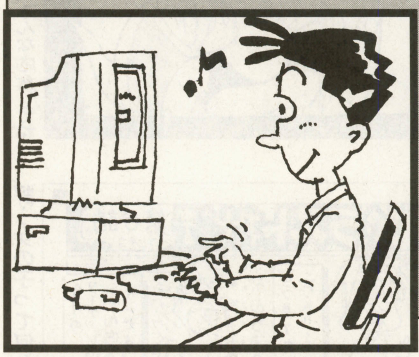

by さだかねコレキヨ

評…女の子って何か描きやすいよね（つぐ美）

X68000

★BMを買おうと思って財布を開けてみたら480円しかなかった。昔の定価が懐かしい。(山口市・命かけます授業中の兄22歳)……【影：その気持ちわかる！私も某週刊誌を買おうとして10円足りずに悲しかったことが。編：何かちょっと違うんじゃ。影：どこも違わないぞ。】

# FX-890P/Z1/Z1GR用



ブラインド・タッチをマスターできる

## ポケコン「キーボードマスター」

コサキンタ（15歳）

キーボードの文字を見ずに，表示部分やモニタだけを見て，キーを打てるようになりたいものです。このテクニックを「ブラインド・タッチ」といいます。

FXのキーボード配置は,パソコンと同じなので,パソコンを持っていなくても，今回のプログラムで腕（指？）を鍛えれば，ブラインド・タッチが身につきます。

### 遊び（鍛え）かた

プログラムを入力して，RUN（実行）させると，いきなりはじまります。

右のほうからアルファベットが流れてきます（**写真1**)。それと同じキーを押すと文字が消え，スコアが上がります（**写真2**)。

ミスをすると，アルファベットは左のほうに溜まっていきます。アルファベットがいっぱいになると，ゲーム・オーバーです（**写真3**)。

### 改造について

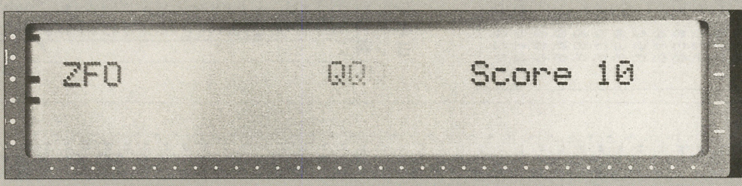
画面をハデにしたり，音をつけるとよいと思います。

### 最後に

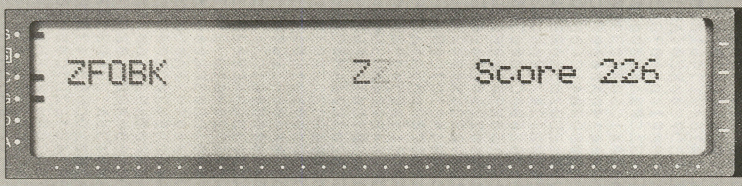
簡単に遊べるし，実用的なので，友達とワイワイいいながら楽しんでください。

**★参考にしたもの**

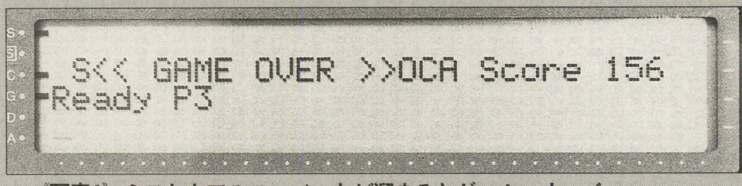
ベーマガのバックナンバー




▲《写真1》右側からアルファベットが進んでくる




▲《写真2》同じキーを押せば文字が消えスコアが上がる




▲《写真3》ミスしたアルファベットが溜まるとゲーム・オーバー

**CHECKER FLAG**

**影**：FXもパソコンと同じキー配列かー。

**Dr.D**：こらこら，ポケコンだって，立派なコンピュータじゃ。持ち歩ける利点を考えると，プログラムのアイデアが浮かんでくるのでは？

by 源平

評…「見つけたぁ♡」…戦えおまえってやつ？（影）

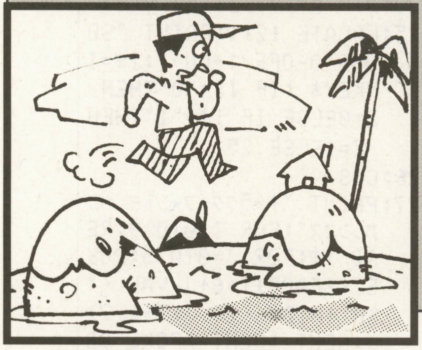
**ポケコン『キーボードマスター』のプログラム・リスト**

```
10 CLS:CLEAR
20 X=20:A$=CHR$(INT(RAN#*26)+65:IF V=20THEN LOCATE2,1:PRINT"<< GAME OVER >>"
:END
30 IF INKEY$=A$THEN S=S+X:LOCATE21,1:PRINT"Score"S:LOCATEX,1:PRINT" ":GOTO20
 ELSE X=X-1:IF X=V THEN V=V+1:GOTO20
40 FOR I=0TO 100-S¥10:NEXT:LOCATEX,1:PRINTA$+" ":GOTO30
```



★FOR I=影 TO Dr.D STEP 編:NEXT つぐ美 と入力すると…。(千葉県君津市・**神様20歳**)……【**影**：……ぷすぷす(知恵熱)。ぐぁ～！最近PC爆破がメインで，プログラムなんてやってなかったからわからんっ！…次の愛読者カードでちゃんと答えを書いてくること。】

# PC-E500用



## ともかくジャンプ ジャンプ ジャーーンプだっ！

# JUMP MAN（ジャンプマン）

近藤　紀之（18歳）

### 内　容

スペース・キーをタイミングよく押して，島と島をうまく跳び移っていく，ワンキー・アクション・ピョンピョン・ゲームです。

### 遊びかた&操作法

プログラムモードでそのまま入力します。

まず，プログラムを打ち終わったら，GOTO1500と入力してください。(このとき，RAMファイル（E:）を，2k以上確保しておいてください）データを作ります。

そのあと，RUNすると，まず，サウンドの有無を聞いてくるので，0か1を押してください。すると，初期設定をしてから，タイトルがでます。タイトルで何かボタンを押すと，ゲームがはじまります。

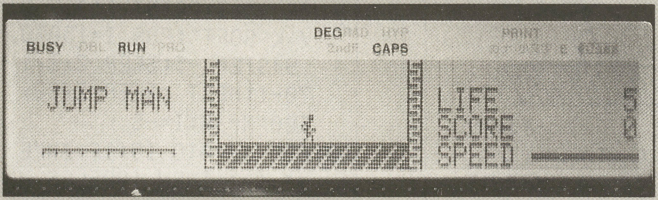
まず，人が立っているので，スペース・キーを押してください。押している間，人が走っていきます。そのときに，スペース・キーをはなすと，人がジャンプします。

ジャンプ中に，スペース・キーを押すと，人は空中で減速します。

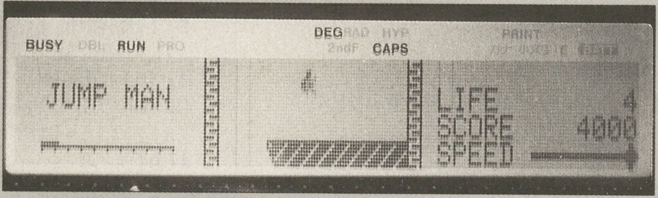
タイミングよく，スペース・キーを押して，島を跳びこえていってください。そして，ゴールの島に，ピッタリ止まれば，面クリアです。面は5面あり，全面クリアでエンドです。

なお，次のことをすると，ミスになります。ミス5回で，ゲーム・オーバーです。

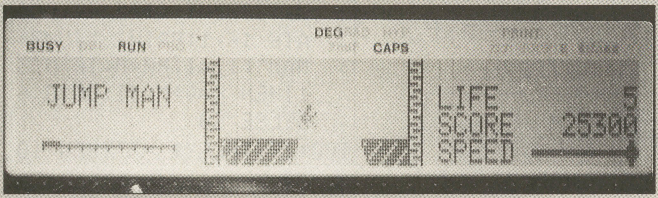
- 島と島のみぞに落ちる。
- ゴールの島を跳びこえる。
- ゴールの島で，再度ジャンプして，



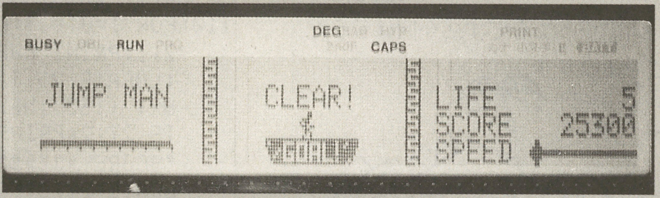

▲《写真1》まず押しっぱなしで加速しよう




▲《写真2》キーをはなすとジャンプします




▲《写真3》飛距離調整をしないと穴に落ちることに……




▲《写真4》ゴールのパネルの上に着地して終わりです

## CHECKER FLAG

**編**：スペース・キーでジャンプするだけだと思ったら，加速・ジャンプ・飛距離調整を全部一つのキーで操作するのですね。

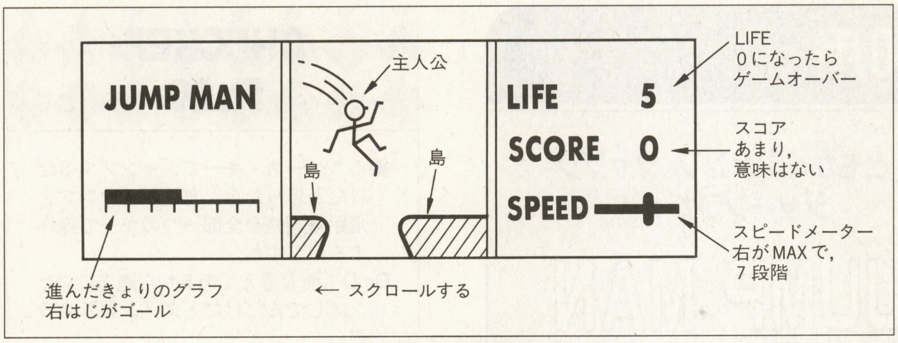
**Dr.D**：面も考えてあるから適当にジャンプしてるだけだとダメ。楽しめるぞ。

《第1表》変数表

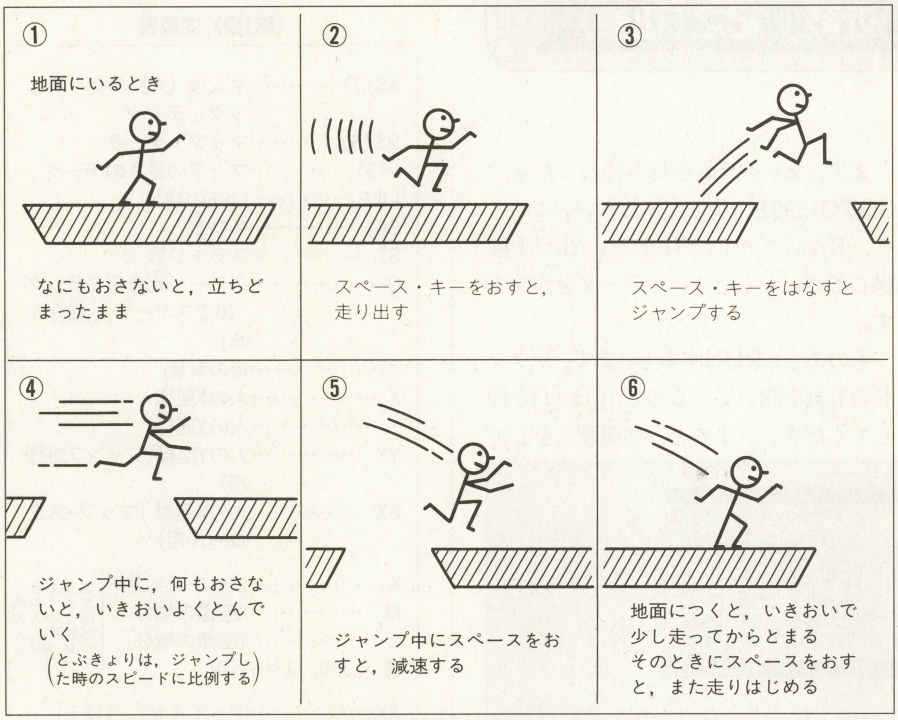
| | |
|---|---|
| A$(7) | 主人公（人）のグラフィック・データ |
| B$(5) | マップ・データ |
| V(5) | マップの長さのデータ |
| LIFE | LIFEの残り |
| SC | スコア |
| ST | ステージ数 |
| Q | ステージ紹介用フラッグ（0でステージを紹介する） |
| Z | 音の有無 |
| X | 人のX座標 |
| Y | 人のY座標 |
| YY | 人のY座標(ジャンプ処理用) |
| SX | 人のX座標（マップ・スクロール用） |
| K | ジャンプ判定用 |
| M | X座標の増分 |
| L | Y座標の増分 |
| I$, I, J, II, JJ | 汎用 |
| XX | 使ってません（ゴミ） |

右とは別に，タイトル画面での人の移動用に，K，L，M，MMを使っている。

PC-E500




《第1図》 画面構成




《第2図》 キー操作テクニック

ゴールの島の向こうに行ってしまう。

## 改造のアドバイス

マップ・データを変えたい，面を増やしたいという人は，次のようにしてください。

**1 マップ・データを変えたい**

→1110行からの，マップ・データを，てきとうに変えてください。(データ中のAは空白，Bは島の左はじ，Cは，島の中の地面，Dは島の右はじ，EFGHは，GOALの文字です) そのときに，次のことを，守ってください。

①マップの最初の8コはCにする。

②マップ・データは255文字まで。

③マップの最後は，BEFGHPAする。

④マップ中に，ゴールの島をつくっても，そこはゴールになりません。ゴールの島は，一番最後においたものだけ有効です。(逆に，ニセのゴールを，ワナとしておくこともできる)

**2 面を増やしたい**

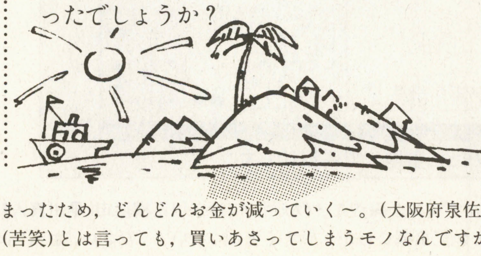
→まず，20行，340行，1503行のB$，V，STの数字を増やす。

そして，1130行の次から，新しい面データを入力。これでOK!!

ちなみに，マップ・データを変えたら，またGOTO1500と入力して，セーブ・データを書きかえておいてください。

## ひとりごと

このゲームは，92年10月号に載った，ダッシュマンの，続編のようなゲームです。共にコンセプトは，ボタン1個で遊べるゲームということです。今回はどうだったでしょうか？



『JUMP MAN』のプログラム・リスト

```
10:ARUN :CLEAR :RANDOMIZ
   E :CLS
20:DIM A$(9),B$(5),V(5)
25:LOCATE 12,1:PRINT "SO
   UND(0-OFF/1-ON)":I$=I
   NKEY$ :IF I$="0"THEN
   Z=0ELSE IF I$="1"THEN
    Z=1ELSE 25
26:CLS
27:PRINT "ｷｬﾗｸﾀｰﾌｫﾝﾄｦ ﾍﾝ
   ｶﾝｼﾏｽ":FOR I=0TO 9:RE
   AD I$:FOR J=0TO 5:POK
   E &BFA80+I*6+J,VAL ("
   &H"+MID$ (I$,J*2+1,2)
   ):NEXT :NEXT :POKE &B
   FC8A,&80,&FA,&0B:PRIN
   T "ﾍﾝｶﾝｼﾏｼﾀ"
30:PRINT "ﾃﾞｰﾀｦ ﾛｰﾄﾞｼﾏｽ"
   :OPEN "E:DATA"FOR INP
   UT AS 1
35:INPUT #1,A$(*),B$(*),
   V(*):CLOSE :PRINT "ﾛｰ
   ﾄﾞ ｼﾏｼﾀ  [PUSH ANY KE
   Y]"
40:LIFE=5:SC=0:ST=0:Q=0
50:I$=INKEY$ :I$=INPUT $
   (1):CLS :LOCATE 16,1:
   PRINT "JUMP MAN":LOCA
   TE 13,3:PRINT "1992 B
   Y K SOFT":FOR I=150TO
    94STEP -5:BEEP Z,I,1
   70-I:NEXT :BEEP Z,88,
   300:M=38:I=-8
60:FOR JJ=0TO 15:IF INKE
   Y$ <>""THEN 100ELSE N
   EXT
70:I=I+4.2+(I>240)*248:J
   =-(J=0):IF K=0 THEN I
   F I>66AND I<71THEN K=
   1:L=-4ELSE GCURSOR (I
   I,MM):GPRINT A$(7):GC
   URSOR (I,M):GPRINT A$
   (J+2):II=I:MM=31:M=31
   :GOTO 60
80:L=L+0.3:M=M+L:J=-(L>0
   ):GCURSOR (II,MM):GPR
   INT A$(7):GCURSOR (I,
   M):GPRINT A$(J+4):LOC
   ATE 16,1:PRINT "JUMP
   MAN":II=I:MM=M:IF M>3
   1THEN K=0:M=31:GOTO 6
   0ELSE 60
100:IF INKEY$ =""THEN 10
   0
105:CLS :X=0:Y=23:SX=1:K
   =0:L=0:M=0:MM=0:XX=1
   0:YY=23:ST=ST+1
110:FOR I=0TO 3:LOCATE 1
   2,I:PRINT CHR$ (135)
   :LOCATE 25,I:PRINT C
   HR$ (135):NEXT :LOCA
   TE 27,2:PRINT USING
   "SCORE #######";SC:L
   OCATE 27,3:PRINT "SP
```



★トレーディングカードにはまってしまったため，どんどんお金が減っていく〜。(大阪府泉佐野市・**藤原十三男20歳**)……【**編**：カード破産しないよう気をつけてください。(苦笑) とは言っても，買いあさってしまうモノなんですが。**つぐ美**：“箱買い”もあたりまえ?!】

```
     EED "
115:LOCATE 27,1:PRINT US
    ING "LIFE      ##";
    LIFE:FOR I=33TO 39:L
    OCATE I,3:PRINT CHR$
     (137):NEXT :LOCATE
    2,1:PRINT "JUMP MAN"
    :LINE (10,26)-(60,26
    ):FOR I=10TO 60STEP
    5:PSET (I,27):NEXT
116:LOCATE 16,1:PRINT US
    ING "STAGE#";ST
120:IF Q=0THEN FOR I=V(S
    T) TO 1STEP -1:LOCAT
    E 13,3:PRINT MID$ (B
    $(ST),I,12):BEEP Z,I
    ,6:NEXT :Q=1ELSE LOC
    ATE 13,3:PRINT MID$
    (B$(ST),1,12)
150:LOCATE 16,1:PRINT "S
    TART!":FOR I=0TO 800
    :NEXT : LOCATE 16,1:
    PRINT "      "
160:FOR I=-1TO 23STEP 4:
    GCURSOR (108,I-8):GP
    RINT A$(7):GCURSOR (
    108,I):GPRINT A$(1):
    BEEP Z,100+I*3,6:NEX
    T
165:IF INKEY$ =""THEN 16
    5
170:IF INKEY$ <>""THEN 1
    75ELSE IF K=1THEN L=
    -5:GOTO 200
175:K=1:J=-(J=0):M=M+0.5
    :IF M>6THEN M=6
180:X=X+M:GOSUB 300:IF P
    OINT (111,24)=0THEN
    400ELSE 170
200:J=-(L>0)+2:L=L+0.75:
    Y=Y+L:X=X+M:IF Y>23T
    HEN Y=23:K=2:L=0:GOS
    UB 300:IF POINT (111
    ,24)=0THEN 400ELSE 2
    25
210:GOSUB 300:IF INKEY$
    <>""THEN M=M-0.3:IF
    M<0THEN M=0
220:GOTO 200
225:J=-(J=0):M=M-1:X=X+M
    :IF M<0THEN M=0:GOTO
     240ELSE GOSUB 300:I
    F INKEY$ <>""THEN 17
    0ELSE IF POINT (111,
    24)=0THEN 400ELSE 22
    5
240:GOSUB 300
250:M=0:GCURSOR (108,Y):
    GPRINT A$(1):IF SX>V
    (ST)-12 THEN 330ELSE
     IF INKEY$ <>""THEN
    170ELSE 250
300:IF X>5.9THEN SX=SX+1
    :X=0:SC=SC+100
305:LOCATE 13,3:PRINT MI
    D$ (B$(ST),SX,12):LO
    CATE 33+MM,3:PRINT C
    HR$ (137):LOCATE 33+
    M,3:PRINT CHR$ (136)
    :MM=M
310:GCURSOR (108,YY):GPR
    INT A$(7):GCURSOR (1
    08,Y):GPRINT A$(J+2)
    :BEEP Z,100-J*10,6:Y
    Y=Y:LOCATE 0,3:PSET
    (INT ((SX/(V(ST)-6))
    *50)+10,25):RETURN
330:LOCATE 16,1:PRINT "C
    LEAR!":SC=SC+ST*1000
    0:LOCATE 33,2:PRINT
    USING "#######";SC:F
    OR I=100TO 10STEP -7
    :BEEP Z,I,20:NEXT
340:Q=0:IF ST=5THEN 500E
    LSE 100
400:FOR I=23TO 40STEP 4:
    GCURSOR (108,I-8):GP
    RINT A$(7):GCURSOR (
    108,I):GPRINT A$(J+2
    ):BEEP Z,100+I*2,20:
    NEXT
410:LOCATE 15,1:PRINT "Y
    OU MISS":LIFE=LIFE-1
    :IF LIFE=0THEN 440
420:IF INKEY$ =""THEN 42
    0ELSE ST=ST-1:GOTO 1
    00
440:LOCATE 15,1:PRINT "G
    AMEOVER":IF INKEY$ <
    >""THEN 440ELSE 40
500:CLS :LOCATE 12,0:PRI
    NT "YOU ALL CLEAR!!"
    :GCURSOR (113,23):GP
    RINT A$(1):LOCATE 18
    ,3:PRINT CHR$ (128);
    CHR$ (129);CHR$ (130
    )
505:LOCATE 3,3:PRINT USI
    NG "SCORE#######";SC
    :LOCATE 24,3:PRINT "
    1992 BY K SOFT"
510:GOTO 510
1000:DATA 071D7FDFEFF7,F
     B7DBFDFEFF7,FB7DBF7
     F1F07,FF81BDAD8DFF,
     81BDBD81FF81,EDED81
     FF81BF,BFBFFFA1FFFF
     ,FF88AAAA22FF,183CF
     FFF3C18,18181818181
     8
1100:DATA 0008947C2FD310
     00,2044423C1F2BE806
     ,0088947C7F2B0400,0
     0A4928C7FBB4000,001
     83C571B284400,00307
     8AE36508800,0000000
     000000000
1110:DATA "CCCCCCCCCCCC
     CCCDAAAAABCCCCCCCD
     AAAAAABCCCCCDAAABCC
     CCCCCCDAAAAAAAABCCC
     CCCCCCCDAAAAAAAAAAB
     CCCCCCCCDAAAAAABCCC
     CCCDAAAAABCCCCCCDA
     AAAAABCCCCCCDAAAAAA
     BCCCCCDAAABEFGHDA"
1113:DATA "CCCCCCCCCCCC
     CCDAAAABCCCDAAAABCC
     CCCDAAAAAAAAAABCCCC
     CCDAAAABCCCDAAAAABC
     CCCDAAAABCCCCCCCDAA
     AAAAAAABCCCCDAAAAAA
     AAAAABCCCCCDAAAAAAB
     CCCCDAAAABCCCCDAAAA
     BCCCCCDAAABEFGHDA"
1115:DATA "CCCCCCCCCCDA
     BCCCCDAAAAABCCCDAAA
     BCCDAABCDAAAABCCCCC
     CCCDAAAAABDAAAABCCC
     CCCCDAAAAABCCCCCCDA
     AABCCCCDAAAAAABCCCC
     CCCDAAAAABCCDAABCCC
     CCCCCCCCDAABCCDABCC
     DABCCDAAAABEFGHDA"
1120:DATA "CCCCCCCCCCCC
     CCCDAAAABCCCCCCDAAA
     AAAAAABCCCCCDAAAAAA
     AAABCCCCCDAAAAAAAAA
     ABCCDAABCCCDAAAAABC
     CCCCDAAAAABCCCCCCCC
     CDAABCDABCDABCDABCD
     ABCDABCCCCDABCCCCDA
     AAABCCDAAABEFGHDA"
1130:DATA "CCCCCCCCCCDA
     ABCDAAAAAAABCCDAAAA
     BDAAABDABCCDAAAABDA
     ABDAABCCDAABDAAAAAA
     AABCCCCDAAABCCCDAAA
     ABCCCDAAAAAAAAAAAAB
     CCDAABCCCCDABCDABDA
     BDABCCCDAAABCCCCDAA
     ABCCDABCCDABEFGHDA"
1500:ARUN :CLEAR :RANDOM
     IZE :CLS
1503:DIM A$(9),B$(5),V(5
     )
1505:FOR I=0TO 9:READ I$
     :FOR J=0TO 5:POKE &
     BFA80+I*6+J,VAL ("&
     H"+MID$ (I$,J*2+1,2
     )):NEXT :NEXT :POKE
      &BFC8A,&80,&FA,&0B
1510:FOR I=1TO 7:READ A$
     (I):NEXT
1520:FOR I=1TO 5:READ I$
     :V(I)=LEN (I$):FOR
     J=1TO V(I):B$(I)=B$
     (I)+CHR$ (ASC (MID$
      (I$,J,1))+62):NEXT
     :NEXT
1530:OPEN "E:DATA"FOR OU
     TPUT AS 1
1540:PRINT #1,A$(*),B$(*
     ),V(*):CLOSE
1555:GOTO 10
1600:'   JUMP MAN (KGC-0
     21)
1610:'   1992 BY N,KONDO
```



★なんか最近，影さんいじめられてませんか？自業自得だとおもいますが。（千葉県流山市・**才天13歳**）……【**つぐ美**：そうよね，やっぱ自業自得よね。才天くん，よくわかってるわ。**影**：異議ありっ！…つぐ美ちゃんのは，いじめじゃなくて虐待だと思いま……うぎゃあ。】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC55用

# パロディウスだ！

## ～ピエロの涙も三度まで～

●深津将生（16歳）

©KONAMI

### パロディウスだ！

コナミのシューティング「パロディウスだ！」より，2面BGM「ピオロの涙も三度まで」です。とはいっても，この曲は前半はチャイコフスキーのピアノ協奏曲第一番が，後半はクルミ割人形の葦笛の踊りがそれぞれアレンジされて使われているので原作を知らなくてもそれなりに楽しめると思います。う～ん，すばらしい☆

### パロディスウぢ！

この曲はSPICE＋SC55用です。

はじめに少しプログラムの説明をしますが，MML部分に入るまでのところはBM'97年7月号掲載のビューポイントのリストの流れを基にしてあるので，それを打ち込んだ方はそこから作り直せば多少は楽になります。

曲についての説明ですが，この曲を作るにあたってBM'91年3月号付録の楽譜集のこの曲の楽譜とX68K版パロディウスだ！のMT-32アレンジバージョンを参考にさせてもらいました。しかし私はMIDIはGS音源しか持っていないのでひょっとしたらおかしくきこえるところがあるかもしれません。もっとも，そうならないように努力はしましたが。しかし，まだ前半のメロディの音がおかしいです。何しろ，原曲ではFMで鳴らしていたため音色の定義がしづらいのです。できれば各人でもう一度設定したほうが良いでしょう。この曲はおそらくまともなスピーカーやイヤホン類だとうまくきこえるでしょう。というのは，私の周りにはとてもまともでないスピーカー＆イヤホンしかないからさ。ふっ……（T－T）

### パロディウスづ！

それにしてもSPICE投稿者って少ないですね。公表から半年がたつというのにこれまで（BM'97年9月号時点）に掲載された投稿者数合計3名。決して難しくない（と言うより今までより便利である）言語なので，今まで敬遠していた人も掲載リストを参考にどんどん挑戦していってほしいと思います。BASICもろくにできない私が言うのだから間違いないはずです。

それでは最後に，まともなヘッドホン＆連射付きの十字キーがちょっとイカレたジョイパッドを貸し出してくれた山田アンダーソン氏（ちなみに彼はH98ユーザー。現在H98を2台所有なのさっ！）へ，もしこれが載ったらお礼にラーメンライスを氏の研究材料として提供してやろうかなと思っているのですが（8/14）。

**★参考にしたもの**

- BM'91年3月号付録，ゲームミュージック楽譜集vol.2中の原曲の楽譜
- X68K版パロディウスだ！のMIDIアレンジされた曲
- 昔のBMのOFコーナー

### GORRY先生より一言

再現度はなかなかのものがあります。その代償として，他社音源はおろか，SC-88などでさえも「意図した音色では鳴ってくれない」のですが，まあしかたのないところでしょうか。

たびたび「インターネットに接続できないときのSPICE入手方法を教えてください」との質問がありますのでお答えしておきます。姉妹誌CMMコンピュータ・ミュージック・マガジン」や，いくつかのオンラインソフトウェア集（PACKシリーズなど）に収録されています。

『パロディウスだ！～ピエロの涙も三度まで～』のミュージック・プログラム・リスト

```
==== paro.smc ====

;----------------------------------------
;
;                 パロディウスだ！  [ピエロの涙も三度まで]
;
;                            (C)KONAMI
;
;                 Programed  by  M, Fukatsu
;
;----------------------------------------
#include            <smfstd.smi>
#include            <smf_gm.smi>
#include            <rol_gs.smi>
;----------------------------------------
#copyright          "(C)KONAMI"
#music-name         "パロディウスだ！  [ピエロの涙も三度まで]"
#programmer         "深津　将生"
#instrument         "SC-55"
;----------------------------------------
#division           48
#tempo              170
#beat               4/4,48,8
#fadeout-speed      128
;----------------------------------------
#define             WT:r192+?1                          ;ウェイト調整
```



★11月号の101ページの「ここだけの話見えないほうが…」といっているのは影さん？（岡山県井原市・**山本賢一13歳**）……【**つぐ美**：…?11月号の101ページ。…！影さん～？　**影**：ご，誤解だ。私はちゃんと匿名に…あっ。**つぐ美**：覚悟はいい？　**影**：…覚悟なんてそんなっ！】

```
#define                RC:${X-REVERB-SEND-DEPTH:?1}           ¥      ;リバーブ／コー
ラスセンドデプス＆ウェイト
                          ${X-CHORUS-SEND-DEPTH:?2}           r192-?3 @%1
;-------------------------------------------------------------
2                      @{TRACK-NAME:"POWER DRUM(Kick & Snare & Tomtom)"}
3                      @{TRACK-NAME:"POWER DRUM(Hi-hat & Cymbal)"}
4                      @{TRACK-NAME:"Bass"}
5                      @{TRACK-NAME:"Melody"}
6                      @{TRACK-NAME:"Fantasy & Harpsichord"}
7                      @{TRACK-NAME:"Harpsichord"}
8                      @{TRACK-NAME:"Strings"}
9                      @{TRACK-NAME:"Strings & Harpsichord"}
10                     @{TRACK-NAME:"Orchestra Hit"}
11                     @{TRACK-NAME:"Sub Melody"}
12                     @{TRACK-NAME:"S.E.(Melodic Tom & Bird Tweet)"}
;-------------------------------------------------------------
1                      @{REM:"Initialising."}
1                      ${ROLAND-GS-RESET:}                 r48
1                      ${RESET-ALL-CONTROLERS:}            r48
;-------------------------------------------------------------
2,3     @z10
4       @z1
5       @z2
6       @z3
7       @z4
8       @z5
9       @z6
10      @z7
11      @z8
12      @z9
;-------------------------------------------------------------
2,3                    ${WT:0}
4                      ${WT:4}
5                      ${WT:8}
6                      ${WT:12}
7                      ${WT:16}
8                      ${WT:20}
9                      ${WT:24}
10                     ${WT:28}
11                     ${WT:32}
12                     ${WT:36}
;-------------------------------------------------------------
2                 @16  v120 u115 @q0 o2     ${RC:40,50,0}  l8  q%2 @[+15 @]-15
3                      u105 @q0 o2     ${RC:40,50,0}  l16 q%2             r1
4                 @37  v120 u115 @q1 o1     ${RC:20,30,4}  l8  q%0 @[+10 @]-10 r1
5         @@8,0   @50  v120 u95  @q1 o3     ${RC:50,50,8}  l8  q%0 @[+10 @]-10 r1
6         @@127,0 @32  v110 u110 @q1 o5 p48 ${RC:40,40,12} l16 q%0 @[+10 @]-10 r1
7         @@127,0 @16  v110 u45  @q1 o4 p80 ${RC:40,40,16} l16 q%0             r1
8                 @50  v110 u90  @q1 o5 p88 ${RC:50,40,20} l8  q%0 @[+15 @]-15 r1
9                 @50  v110 u90  @q1 o5 p40 ${RC:50,40,24} l8  q%0             r1
10                @55  v100 u110 @q1 o4     ${RC:50,60,28} l1  q%0             r1
11        @@127,0 @50  v110 u85  @q1 o5     ${RC:50,50,32} l8  q%0
12        @@127,0 @113 v120 u125 @q1 o4     ${RC:60,50,36} l8  q%0             r1
;
;--------------------P O W E R   D R U M ( K i c k   &   S n a r e
& T o m t o m )
;
2                      ${NRPN-DRUM-PITCH:38,70,0}          r4
2                      ${NRPN-DRUM-PANPOT:47,92,0}         r4
2                      ${NRPN-DRUM-PANPOT:45,64,0}         r4
2                      ${NRPN-DRUM-PANPOT:43,36,0}         r4
;
2                      @{REM:"Start."}
2       r2rd16d16b16a16g
2       ¦:0
2       c4d4c4dc ¦:2 r4d4c4dc:¦ r4d4c4b16a16g
2       c4d4c4dc ¦:2 r4d4c4dc:¦ r4d b16b16d24d24d24 a16g16b16a16g8
2       ¦:7 ccdcc4d4:¦ ccdc d24d24b12b12b12a12g12
2       ¦:4 ccdcc4d4:¦ c2c2c2b24b24b24a16a16a16g16g8
2       c4dccbga c4b16b16ad16d16d16d16b16a16g8
2       ]¦:30 c+:¦[ b16a16g8 ]¦:16 c+:¦[ c2b16a16g8c4r4c4rd16d16d16d16d8
2                      @{REM:"Loop."}
2       :¦
;--------------------P O W E R   D R U M ( H i - h a t   & C y m b a
l )
;
3       r1
3       ¦:0
3       <c+8>f+f+r8f+f+f+8a+4<c+8> ¦:2 r8f+f+r8f+f+f+8a+4<c+8>:¦ r8f+f+r8f+f+f+f+a+8f+f+
a+8
3       <c+8>f+f+r8f+f+f+8a+4<c+8> ¦:2 r8f+f+r8f+f+f+8a+4<c+8>:¦ r8f+f+r8f+f+r2
3       ¦:7 ¦:7 f+8:¦a+8:¦ f+8f+8f+8a+8<d+2>
3       ¦:4 ¦:7 f+8:¦a+8:¦ ¦:3 <c+4>a+4:¦ r2 <c+1c+4d+16d+16d+8r2
3       ¦:15 p28 o3g+8 p100 o1a8:¦ p64 o3 d+16d+16d+8
3       ¦:8 p28 o3g+8 p100 o1a8:¦ p64 o3 c+2.c+2c+2.
3       :¦
;--------------------B a s s
;
4       r1
4       ¦:0
4       ¦:2 d4ddda<d>d4.ddda<d>d4.dddb<d>d4.ddd<d>d<d>:¦
4       ¦:2 ddadd<d>da:¦ ¦:2 eebee<e>eb:¦ ¦:2 aa<e>aa<a>a<e>:¦ ddadd<d>da aa<e>ae12<<c+1
2>b12a12g12e12>
4       ¦:2 ddadd<d>da:¦ ¦:2 eebee<e>eb:¦ ffb4eea4dda-4>a-b<c+d ¦:4 e<e>:¦ ¦:4 a<a>:¦
4       ]@38 < ¦:3 d<d>a<ad<d>>a<a>:¦ e<e>a<ac+<c+>>a<a c+4d4e4d4c+4d4e4f4g4r2a4r4>d4.>
@37 [e4a
4       :¦
;--------------------M e l o d y
;
5       r1
5       ¦:0
5       ¦:2 g2..f+1f1g&g1:¦ @@127,0 @14
5       [<d4f+2e4g2&gf+c+d >b4<e2f+4>b2&b<ec+>b a4<e2f+4a2&aeef+ a2&af+bae2&e12c+12>b12a
12g12e12<
5       d4f+2e4g2&gf+c+d >b4<e2f+4a2&agf+g f+c+f+d+e>b<ec+d>f+b<c+>ab<c+d e2>b.<d.f+a2a1
6g16f+16e16d16c+16>b16a16<<
5       @@127,0 @32 [[dc+dc+d4c+4e4d16e16a16<d16f+2gf+gf+ed>af+d4.<dc+2> ¦:2 b>bbbb4a4:¦
```

★今僕は,インターネットでの出会いにはまっています。同じ趣味の人と出会えてすごくhappyです。毎日がワクワクドキドキです。(^^)／(埼玉県川越市・山田雄一20歳)……【つぐ美：いいな,こういうの。編：インターネットならではですね。BMHPも活用してください。】

```
5     <b4b+16<d16e16b-16b-4>a16<c+16e16a16a4>d16f+16a16<d16d @@8,0 @50 ]]>>>>a4<d
5     :¦
;---------------------Fantasy & Harpsichord
;
6,7   r1
6,7   ¦:0
6     ¦:2 ¦:4 af+d>a<gd>af+<:¦ ¦:2 b-fd>b-<fd>b-f<:¦ ¦:4 gd>gd<:¦:¦ @16 u45 > r8
7     ¦:4 r1r1:¦
6,7   ¦:8 df+a<d>:¦ ¦:16 egb<e>:¦ ¦:4 df+a<d>:¦
6     ea<c+e>ea<c+> e12<c+12>b12a12g12e12 r
7     ¦:2 ea<c+e>:¦ e12<c+12>b12a12g12e12
6     ¦:8 df+a<d>:¦ ¦:7 egb<e>:¦ eg @32 u125 p64 <f+2e2d2e8f+8g8a8b2g8.b8.<d8e2edc+>bagf+e
7     ¦:8 df+a<d>:¦ ¦:8 egb<e>:¦ ¦:6 r1r1:¦
6     p92 u45 rd8c+8d8c+8d4c+4e4dea<df+2g8f+8g8f+8e8d8>a8f+8d4.<d8c+2> ¦:2 b8>b8b8b8b4a4:¦
6     <b4b+<deb-b-4>a<c+eaa4>df+a<d p48 r4..
6,7   :¦
;---------------------Strings
;
8     r1
8     ¦:0
8     ¦:2 d2..d1>b-1b&b1<:¦
8     ¦:8 r1r1:¦
8     ]agagf+gaga4f+2>d16f+16a16<d16a<d>a<dc+d>aa>b-4.<b-a2 ¦:2 <g>gggg>b<f+a-:¦
8     g4d2e2d4. [>a4<d
8     :¦
;---------------------Strings & Harpsichord
;
9     r1
9     ¦:0
9     ¦:2 g2..f+1f1g&g1:¦
9     q%8 p32 >> @@127,0 @17 u65 ¦:16 a0&d:¦ ¦:16 b0&e:¦ ¦:16 b0&a:¦ ¦:8 a0&d:¦ ¦:4 b0&a:¦
9     p12 b0&>b12<<c+0&>c+12>b0&<b12>a0&<a12>g0&<g12>e0&<e12
9     p32 ¦:16 a0&d:¦ ¦:16 b0&e:¦ f+0&c+2e0&>b2<d0&>a2<r2 ¦:8 >b0&<e:¦ ¦:8 a0&e:¦<<
9     @@0,0 @50 q%0 p64 f+ef+eddeed4d2r4gagaaaed>a4.<f+e2
9     ¦:2 e>eeee>b<df+:¦ <e4>b2a2f+4.
9     u90 p40 e4a<
9     :¦
;---------------------Orchestra Hit
;
10    r1
10    ¦:0
10    ¦:2 d2..ddd8&d:¦
10    drerarde2r12<c+12>b12a12g12e12 drerf+2e2dea ¦:6 r:¦ g2.a2d4.r4.
10    :¦
;---------------------Sub Melody
;
11              ${NRPN-ENVELOPE-ATTACK-TIME:52,0}     r1
;
11    r1
11    ¦:0
11    ¦:4 r1r1:¦
11    d4f+2e4g2&gf+c+d >b4<e2f+4>b2&b<ec+>b a4<e2f+4a2&aeef+ a2&af+bae2&e12c+12>b12a12g12e12<
11    d4f+2e4g2&gf+c+d >b4<e2f+4a2&agf+g f+c+f+d+e>b<ec+d>f+b<c+>ab<c+d e2>b.<d.f+a2a16g16f+16e16d16c+16>b16a16<
11    ¦:4 r1r1:¦
11    :¦
;---------------------S. E. (Melodic Tom & Bird Tweet)
;
12    r1
12    ¦:0
12    ¦:11 r1r1:¦ r1r4 p112 c16 p16 c16 p64 c r2
12    @124 <¦:2 ¦:7 p28 e p100 e:¦ p64 ee:¦
12    ¦:8 p28 e p100 e:¦ r1r1 @113
12    :¦
;---------------------Track data ※ここから先は打ち込まなくて結構
;
;           Trk:    Total:  LP Start:   LP End:  LP Total:
;             1:      96mc
;             2:   14064mc     768mc    6912mc     6144mc
;             3:   14040mc     768mc    6912mc     6144mc
;             4:   14064mc     768mc    6912mc     6144mc
;             5:   14184mc     768mc    6912mc     6144mc
;             6:   14028mc     768mc    6912mc     6144mc
;             7:   14208mc     768mc    6912mc     6144mc
;             8:   14184mc     768mc    6912mc     6144mc
;             9:   14184mc     768mc    6912mc     6144mc
;            10:   14184mc     768mc    6912mc     6144mc
;            11:   14208mc     768mc    6912mc     6144mc
;            12:   14208mc     768mc    6912mc     6144mc
;
;---------------------戯言
;
;　それにしてもＳＰＩＣＥのコンパイルって遅い機種だと結構時間がかかりますね。そ
;こで提案しますが、次のバージョンにはトラックごとにコンパイルできる分割コンパイ
;ル機能＋それらを一つにまとめるリンカを作ってみてはどうでしょうか。こうすればい
;ちいち全体をコンパイルしなおさなくて済むので時間の短縮になるし、他にもトラック
;を追加する時なんか便利だと思うんですが・・・。ダメ？
;
;---------------------［ＥＯＦ］
```

・チェックサム（smcの-psオプション）

```
       1     6     11    16    21    26    31    36    41    46    Total
   0 ..... ....P U7.1W RR.HD U9.Y. W.3C5 Y8LSA L3J.T 7J.XK 4SA5J  D9F3
  50 UOX.X W2TXZ RPFF. TPASD KEMWR F...M SNS.L N5J.Z P8AR0 ..THN  98C3
 100 W6UZH G..AW ALA60 ..T8L DXBJG ..DJP 99BLP TGT7. .BEEK X91..  F85E
 150 UT58E D4ALH ..PJW HX..1 .76R9 LRD.. PT26B X.... ..... .....  2841
---------------------------------------------------------------------
Total CKXZ4 SZ6H5 NAYUB 7H1PK MB3KM DSFKU YCBC8 6FMUS 3XTJY 3JT4E  5DCB
```



★影さんの主成分は何ですか？(愛知県尾西市・**影の帝王15歳**)……【**影**：…え～と，これでも普通の人間のつもりなのだが，説明が足りなかったかな？**つぐ美**：あっ,こんなトコに粗大ゴミが。捨てなきゃ。**影**：違うってーの。**つぐ美**：じゃ，仕事ちゃんとやってください！】

## ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC55用

# モンスターファーム

●栗田英樹　©TEMCO

### 究極の円盤石!?

SPICE用リスト第９弾は，TECMOの「モンスターファーム」からお届けします。様々なCDからデータを得るというアイデアは，バーコードからデータを得ることに通じるものがあります。しかも，CDの場合はCDそのものを特定することができるため「だれそれのCD」とか「あのゲームのCD」を入れると特殊なモンスターが，ということも簡単に実現できるわけです。よく考えたものです。ところで，筆者の最初のモンスターは，戦闘中によく意味不明な行動をして筆者を困らせてくれます。

### リストについて

このゲームの音楽はオーケストラを基調とした曲が多いようです。ですから，今までの掲載作品と比較すると「異色」と言えるかもしれません。クラシック音楽や映画音楽のように，すでに生演奏が人々の耳に馴染んでいる曲をそれなりに聴かせようとすると，オーケストラの曲の打ち込みは非常に大変な作業をともないます。ゲーム・ミュージックの場合とて大変には違いないのですが，そこはそれ。全体をうまくまとめるとかなり聴き映えもすると筆者は思います。今回のリストは音量バランスに気を配りました。また，筆者によるオーケストレーションも若干入っていますが，元曲の雰囲気を損ねるようなことはしていません。

オーボエのパートのベンド値が０でないのは，クラリネットなど他の楽器と同じ音になったときに生じる「音の硬さ」を抑えるためです。生楽器ではピッチが正確に合うととても綺麗にお互いの音色が溶け合うのですが，電子楽器の場合はそうもいかない場合が多いようです。

掲載リストについての質問等はE-mailでも受け付けています。

E-mail:hawata@ss.titech.ac.jp

★　★　★

by 八瀬雪也

評…この手のゲームは家の人の前だと…（影）

## 共通MIDI-MML言語「SPICE」システム

私たちBM音楽スタッフ一同は，さまざまな機種・環境で共通に使えるMML（Music Marco Language）システムを制作しました。その名も「SPICE」。このシステムは，現在インターネット上で公開されています。現在の最新版はV1.10Dです。

共通MIDI-MML言語「SPICE」システムは，以下の特徴をもっています。

●MMLを変換してSMF（スタンダードMIDIファイル）を出力する。

●動作環境はX68000，MS-DOS，Windows95，NT（コンソール），Free BSD，およびLinux，すべての環境で同じMMLファイルを同じ方法で使用できる。

●対応音源は，GM，GS，XGが用意されているが，さらにユーザーが拡張することも可能。

●フリーウエアであり，配布規定を守るだけで，無料で使用できる。

「SPICE」システムは，以下のWEBページ上で公開されています。

URL＝http://www.shonan-inet.or.jp/˜gorry/spice/

「SPICE」システムについての質問は，このホームページから参照できる会議室か，以下のアドレスへのE-MAILで受け付けています。

E-MAIL＝gorry@shonan-inet.or.jp

「SPICE」システムを使用したミュージック・プログラムの投稿を本誌でも受け付けています。上記E-MAILか以下の宛先までご応募ください。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン
編集部
「ミュージック・プログラム・コーナー」係

★ベーマガを囲んで友達と話をすると会話がはずみます。これからも記事をもっと充実させてください。（島根県大原郡・福島真吾18歳）……【Dr.D：ベーマガを楽しく読んでくれて，わしもがんばったかいがあるというものじゃ。編：意見や感想も，送ってきてくださいね!】

## 『モンスターファーム』のミュージック・プログラム・リスト

```
==== mf001.smc ====

;----------------------------------------------------------------------------
;        「モンスターファーム」より
;        データ入力      粟田英樹
;        コンパイル確認  SMC V1.10C
;----------------------------------------------------------------------------
#include        <smfstd.smi>
#include        <smf_gm.smi>
#include        <rol_gs.smi>
#include        <yuu.smi>
;----------------------------------------------------------------------------
#music-name     "from モンスターファーム (TECMO) for SC-55"
#copyright      "Copyright (C) 1997 TECMO"
#programmer     "粟田英樹"
#instrument     "Roland SC-55 series"
;----------------------------------------------------------------------------
#division       48
#tempo          148
#beat           3/4,48,8
;----------------------------------------------------------------------------
#define drum-pan:${NRPN-DRUM-PANPOT:?1,$40+?2,0}
#define drum-pitch:${NRPN-DRUM-PITCH:?1,$40+?2,0}
#define S:s?1?2,256,-1
#define W:@{REM:"Initial wait"} @?A,??x @?B,2 r92+??C
#define X:@?A,??x @?B,2 r84-??C
#define Name:@{TRACK-NAME:?1}
#define init:@{REM:"Bend range"} ${bend-range:?1} r2 ¥
                @{REM:"Bend set"} @B?2 r2 ¥
                @{REM:"Reverb send level"} ${rev-level:?3} r2 ¥
                @{REM:"Chorus send level"} ${cho-level:?4} r2 ¥
                @{REM:"Key shift"} ${key-shift:?5} r4
#define init-Nop:r2 r2 r2 r2 r4
;----------------------------------------------------------------------------
2       ${Name:"Percussion & System"}           @z1
3       ${Name:"Flute"}                         @z1     $W
4       ${Name:"Oboe"}                          @z2     $W
5       ${Name:"Clarinet"}                      @z3     $W
6       ${Name:"Bassoon"}                       @z4     $W
7       ${Name:"Horn"}                          @z5     $W
8       ${Name:"Trumpet"}                       @z6     $W
9       ${Name:"Glocken"}                       @z7     $W
10      ${Name:"Violin I"}                      @z8     $W
11      ${Name:"Violin II"}                     @z9     $W
12      ${Name:"Viola"}                         @z11    $W
13      ${Name:"Violoncello & Contrabass"}      @z12    $W
;----------------------------------------------------------------------------
2       @{REM:"GS reset"}           ${ROLAND-GS-RESET:}            r4
2       @{REM:"Reset controllers"} ${RESET-ALL-CONTROLERS:}      r4
2       @{REM:"Reverb"} ${rev-mac:$03} ${rev-chr:$03} ${rev-lpf:$00}
2        ${rev-lev:$3E} ${rev-tim:$48} ${rev-dfb:$00} ${rev-stc:$00} r2
2       @{REM:"Chorus"} ${cho-mac:$02} ${cho-lpf:$00} ${cho-lev:$3C}
2        ${cho-fbk:$00} ${cho-del:$00} ${cho-rat:$20} ${cho-dep:$04}
2        ${cho-str:$7F} r2
2       @{REM:"Voice Reserve"}
2       ${voice-reserve:0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0} r84 @z10
;----------------------------------------------------------------------------
;                        Bend range, Bend set, Reverb, Chorus, Key shift
2                        ${init: 2, 0, 60,  0,   0}
3                        ${init: 2, 0, 60,  0,   0}
4                        ${init: 2, 4, 60,  0,   0}
5                        ${init: 2, 0, 60,  0,   0}
6                        ${init: 2, 0, 60,  0,   0}
7                        ${init: 2, 0, 60,  0,   0}
8                        ${init: 2, 0, 60,  0,   0}
9                        ${init: 2, 0, 60,  0,   0}
10                       ${init: 2, 0, 60, 16,   0}
11                       ${init: 2, 0, 60, 16,   0}
12                       ${init: 2, 0, 60, 16,   0}
13                       ${init: 2, 0, 60, 16,   0}
;----------------------------------------------------------------------------
2                  @000 r1 v080 r1 w127 r1 p064 r1 M0                 $X
3                  @073 r1 v090 r1 w127 r1 p044 r1 M0                 $X
4                  @068 r1 v090 r1 w127 r1 p084 r1 M0                 $X
5                  @071 r1 v090 r1 w127 r1 p044 r1 M0                 $X
6                  @070 r1 v090 r1 w127 r1 p084 r1 M0                 $X
7                  @060 r1 v090 r1 w127 r1 p044 r1 M0                 $X
8                  @056 r1 v090 r1 w127 r1 p084 r1 M0                 $X
9                  @009 r1 v080 r1 w127 r1 p064 r1 M0                 $X
10                 @048 r1 v100 r1 w127 r1 p024 r1 M0                 $X
11                 @048 r1 v100 r1 w127 r1 p044 r1 M0                 $X
12                 @048 r1 v100 r1 w127 r1 p084 r1 M0                 $X
13                 @045 r1 v100 r1 w127 r1 p104 r1 M0                 $X
;----------------------------------------------------------------------------
2       i+1 o3 @%1 L 4 u060 @q0 q%2 @[+20 @]-20 r2
3       i 0 o4 @%1 L 8 u060 @q1 q%0 @[+10 @]-10 r2
4       i 0 o4 @%1 L 4 u060 @q1 q%0 @[+10 @]-10 r2
5       i 0 o4 @%1 L 4 u060 @q1 q%0 @[+10 @]-10 r2
6       i 0 o4 @%1 L 4 u060 @q1 q%0 @[+10 @]-10 r2
7       i 0 o4 @%1 L 8 u076 @q1 q%0 @[+10 @]-10 r2
8       i 0 o4 @%1 L 8 u076 @q1 q%0 @[+10 @]-10 r2
9       i 0 o4 @%1 L 8 u064 @q1 q%0 @[+10 @]-10 r2
10      i 0 o4 @%1 L 8 u072 @q1 q%0 @[+10 @]-10 r2
11      i 0 o4 @%1 L 8 u072 @q1 q%0 @[+10 @]-10 r2
12      i 0 o4 @%1 L 8 u072 @q1 q%0 @[+10 @]-10 r2
13      i 0 o4 @%1 L 8 u072 @q1 q%0 @[+10 @]-10 r2
;----------------------------------------------------------------------------
;       Sequence
;----------------------------------------------------------------------------
#define pizz:@045
#define arco:@048
;----------------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13      ¦:0
;----------------------------------------------------------------------------
        Intro.
;----------------------------------------------------------------------------

*       Woodwinds
3       o6 L 8 @[+5 ]]b-<c>b-<c>[b-<c> [b-<c>[b-<c>[b-<c> @[+10
4       o4 L 4 rd 2+2.
5       r2. r2.
6       o3 L 4 ra-2+2.

*       Brasses
7       r2. r2.
8       r2. r2.

*       Percussions
2       r2. r2.
9       o6 L 8 r2. @[+5 ]b-<c>[b-<c>[b-<c> @[+10

*       Strings
10      r2. r2.
11      r2. r2.
12      r2. r2.
13      r2. r2.

;----------------------------------------------------------------------------
        A part
;----------------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13      ¦:2
;----------------------------------------------------------------------------

;                    10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
2       ${voice-reserve:01,01,01,01,02,01,01,01,01,01,01,00,00,00,00,00}
;                    Pc Fl Ob Cl Fg Hr Tp Gl V1 V2 Va Vc

*       Woodwinds
3       o6 L 8 ] ¦:12 b-<c> :¦ ¦:4 r2. :¦ [
4       o5 L 4 >e-<r2 r2. r2e- >b-2a- g2. fb-g ra-c d2a-
5       o5 L 4 re-2 d>b-f a-g2+2a- g2. fb-g e-2. d2.
6       o3 L 4 grr <d>b-f a-g2+2a- g2. fb-g a-2. f2.

3       ] o6 L 4 c2.,%12 de-f b-2. e-2. <c>a-2 d2e- e-2.+2. [
4       ] a-2g fe-d d2. e-2. r2. ra-2 g2.+2.                 [
5       ] ¦:4 r2. :¦ rrf& f2. e-2.+2.                        [
6       ] <c2.,%12 de-f b-2. e-2. fc2 >b-2a- g2.+2.          [
```



★影さんはパソコンを壊して給料をもらえるのですか?電波新聞社に解体部門があったとは…。(富山県滑川市・高橋元三?歳)……【**影**：編集長がおどしてくるから，しくしく泣きながら徹夜でパソコン再生に挑んでるんだよ。**編集長**：…壊すペースのほうが速くないかね?】

```
   :
*  :    Brasses
7  :    ¦:8 r2. :¦
8  :    ¦:8 r2. :¦
   :
7  :    o3 L 4 a-2.,%12 b-<c d b-2. e-2. <c>a-2  d 2e- e-2.+2.
8  :    o4 L 4 c 2.,%12 d  e-f d 2. g 2.  f c 2 >b-2a- g 2.+2.
   :
*  :    Percussions
2  :    ¦:8 r2. :¦
9  :    o6 L 4 ¦:8 rb-r :¦
   :
2  :    o3 L 4 rfr rf]f[ rfr rf]f[ rfr rfr rfr frr
9  :    ¦:7 r2. :¦ o5 L 8 ]]rg[b-<e-[gb-
   :
*  :    Strings
10 :    o5 L 4 re-2 d >b-f fg 2+2f g 2.  f  b- g   e-2.  d 2.
11 :    o4 L 4 rg 2 a- f d de-2+2d e-2. >b-<d >b- <c 2. >b-2.
12 :    ¦:8 r2. :¦
13 :    o2 L 4 e-rr b-rr e-rr e-rd crr dre-8f8 b-rr b-rr
   :
10 :    ]] r2. r2. rb-a- g2. r2. r2. r2. L 8 q%12 rg[b-<e-[gb- q%0
11 :    ]] r2. r2. rb-a- g2. r2. r2. r2. L 8 q%12 rg[b-<e-[gb- q%0
12 :    ¦:8 r2. :¦
13 :    a-rr b-rr b-rr e-rr frr b-rr e-rb- e-r8e-8g8b-8
   :
   : ;--------------------------------------------------------------------------
   :    B part
   : ;--------------------------------------------------------------------------
   :
*  :    Woodwinds
3  :    ] o6 L16 ¦:2 r4b-<c>b-<c>b-8r8 r2. :¦
3  :    ¦:3 r4b-<c>b-<c>b-8:r8 :¦ <c8> b-4r2
4  :    ] o4 L 4 re-2 rd2 re-.,%6e-8 fe-d r2. r2. ra-c d2.
5  :    ] o5 L 4 ¦:4 r2. :¦ g2. fb-g e-2. d2.
6  :    ] o3 L 4 rg2 rf2 rg.,%6g8 a-gf <e-2. >b-<fe- a-2. d2.
   :
3  :    o6 L 8 e-4.,%6e-de- f2>b-4< g4.,%6gfg a-2. ¦:2 r2. :¦
3  :    q%6 r4>>b-<e-gb- <e-4r2 q%0                                  [
4  :    ¦:4 r2. :¦ [[ <a-gf d2f e-2.+4rr                              ]
5  :    o4 L 8 g4.,%6gfg a-2f4 b-4.,%6b-a-b- <c2.  ¦:4 r2. :¦ [
6  :    o3 L 8 g4.,%6gfg a-2f4 b-4.,%6b-a-b- <c2.  ¦:4 r2. :¦ [
   :
*  :    Brasses
7  :    o3 L 4 ¦:3 r2. :¦ b-<e-a- ¦:3 r2. :¦ a-gf
8  :    o5 L 4 e-2. d>b-f a-g2+2a- g2. fb-g e-2. fe->b-
   :
7  :    o4 L 8 e-4.,%6e-de- f2>b-4< g4.,%6gfg a-2. ¦:4 r2. :¦
8  :    o4 L 8 e-4.,%6e-de- f2>b-4< g4.,%6gfg a-2. ¦:4 r2. :¦
   :
*  :    Percussions
2  :    o3 L 4 rrr rf8]f8f[ rrr rf]f[ rrr rrr rrr rfr
9  :    o6 L16 ¦:2 r4b-<c>b-<c>b-8r8 r2. :¦
9  :    ¦:3 r4b-<c>b-<c>b-8:r8 :¦ <c8> b-4r2
   :
2  :    ¦:8 r2. :¦
9  :    L 4 ¦:3 r2. :¦ r2a- ¦:2 r2. :¦ rb-8<e-8g8b-8 <e-rr
   :
*  :    Strings
10 :    o6 L 4 e-2. d >b-f a-g 2+2a- g 2.  f  b- g   e-2.  d 2.
11 :    o5 L 4 g 2. a- f d d e-2+2d  e-2. >b-<d >b- <c 2. >b-2.
12 :    o5 L 4 e-2. d >b-f a-g 2+2a- g 2.  f  b- g   e-2.  d 2.
13 :    o2 L 4 e-rr b-rr e-rr e-rd crr dre-8f8 b-rr b-rr
   :
10 :    ${pizz:} ]] o5 c>cr rfb- e-e-r rfa- ffr b-ra- grr g
10 :    ${arco:} L16 rr<fg a-[b-<cd [
11 :    ¦:8 r2. :¦
12 :    ${pizz:} ]] o4 c>cr rfb- e-e-r rfa- ffr b-ra- grr g
12 :    ${arco:} rr [[
13 :    <ccr >frb- e-e-r err ffr b->b-r r<e-b- e-r>b-
   :
   : ;--------------------------------------------------------------------------
   :    C part
   : ;--------------------------------------------------------------------------
   :
*  :    Woodwinds
3  :    ] o6 L 4 q%30 ¦:3 r2. r>e-<e- :¦ q%0
3  :    @[+5 L 8 ]b-<c>b-<c>[b-<c> [b-<c>[b-<c>[b-<c> @[+10
4  :    o4 L 4 ¦:6 r2. :¦ rd 2+2.
5  :    ¦:8 r2. :¦
6  :    o3 L 4 ¦:6 r2. :¦ ra-2+2.
   :
*  :    Brasses
7  :    ¦:8 r2. :¦
8  :    ¦:8 r2. :¦
   :
*  :    Percussions
2  :    ¦:2 r2. :¦ ¦:3 frr r2. :¦
9  :    o6 L 4 q%30 ¦:3 r2. re-<e-> :¦ q%0
9  :    rrr @[+5 L 8 ]b-<c>[b-<c>[b-<c> @[+10
   :
*  :    Strings
10 :    o6 L 2 ]] e-.&e-. >b-.&b-. g.&ge-4 >b-.&b-. [[
11 :    o5 L 2 ]] e-.&e-. >b-.&b-. g.&ge-4 >b-.&b-. [[
12 :    o4 L 2 ]] g. &g . <c .&c . c.&cc 4 >f .&f . [[
13 :    o2 L 4 ]  e-gb- e-rr ¦:2 e-a-<c> e-rr :¦ r>b-r <dfb- [
   :
   : ;--------------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13     :¦
   : ;--------------------------------------------------------------------------
   :    Coda
   : ;--------------------------------------------------------------------------
   :
*  :    Woodwinds
3  :    o6 L 1 ] b-2r2 rrr
4  :    o4 L 1 e-2r2 rrr
5  :       L 1 rrrr
6  :    o3 L 1 g 2r2 rrr
   :
*  :    Brasses
7  :    L 1 rrrr
8  :    L 1 rrrr
   :
*  :    Percussions
2  :    L 1 rrrr
9  :    o6 L 1 ] b-2r2 rrr
   :
*  :    Strings
10 :    o4 L 2 ]] @]-6 g r ] e-r ] e-1+1 @]-10
11 :    o3 L 2 ]] @]-6 b-r ] b-r ] b-1+1 @]-10
12 :    o3 L 2 ]] @]-6 g r ] g r ] g 1+1 @]-10
13 :    o2 L 2 ]  @]-6 e-r ] e-r ] e-1+1 @]-10
   :
   : ;--------------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13     r1 :¦ @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
   : ;--------------------------------------------------------------------------
   : ;      end of file.
   : ;--------------------------------------------------------------------------
   : ;      以下は確認用データです。入力する必要はありません。
   : ;・クロックカウント情報
   : ;          Trk:      Total: LP Start:    LP End:  LP Total
   : ;             1:         0mc
   : ;             2:    26400mc      288mc    13056mc    12768mc
   : ;             3:    26328mc      288mc    13056mc    12768mc
   : ;             4:    26496mc      288mc    13056mc    12768mc
   : ;           5,6:    26352mc      288mc    13056mc    12768mc
   : ;           7,8:    26400mc      288mc    13056mc    12768mc
   : ;          9～10:    26352mc      288mc    13056mc    12768mc
   : ;         12,13:    26400mc      288mc    13056mc    12768mc
   : ;・チェックサム
   : ;       1      6      11     16     21     26     31     36     41     46     Total
   : ;     0 ..... PU7C. 22U7. HN3.6 KWZM1 ....7 T.1LB 3HAY6 K1EF. TC2WH  03D5
   : ;    50 6G8A. .HEYE EHGF7 L1J.J S17FZ LRPT6 Y.U05 39AB1 24E8. ..MC.  28C7
   : ;   100 C.8.. SEXJ3 .OHR. 3NC.F TUSR. .K.E. ..T.. SAC7L .ENDF .ODS.  B2EF
   : ;   150 KF.31 U.NM. FCRZA .75ZH ..1.. SCCXW 0.E4F T9.0T H.L1. 3BZH.  5EB0
   : ;   200 1H.F3 NFA.Z ZU7TD ..G.. S52YA Z.ODS .37H4 .FDUS 8..7. H..SK  F317
   : ;   250 XHA.0 JU.3M T.F2H 4M..E ..... ..... ..... ..... ..... .....  AE4E
   : ;--------------------------------------------------------------------------
   : ;Total MKT7S JKL1B 6NXJN LHJ7K D56CH ADXPE 3G8TR UDL3P 3UWP6 PCLPL  C8E2
   : ;--------------------------------------------------------------------------
```

★『影を信じてコレを買え！』というコーナーはできないんですか？（神奈川県横浜市・**みるきぃぷりん☆24歳**）……【**影**：MDのエイリアンソルジャーとか，OK？最近だとSFCのダークロウとか，ダメ？　**つぐ美**：…？お店で見たことナイよ。**影**：見つけることに意義がある！】

# マイコンBASICマガジン 明日のスター・プログラマー

## 今月のベスト・プログラマー

**編**:いや〜早いモノで'97年12月号ですよ。

**Dr.D**:この1年間，いろんな投稿があったのぉ。

**編**:というわけで'97年全ベスト・プログラムを振り返ってみましょう。

| | | |
|---|---|---|
| 1月号 | マイクロはげちゃびん | 「もぐらとおっさん」 |
| 2月号 | 杉井光 | 「リギア3」 |
| 3月号 | DEDENOBU soft | 「MARBLE STICKER」 |
| 4月号 | 該当作品なし | |
| 5月号 | うえ▲しん | 「衝突激痛伸縮紐球」 |
| 6月号 | 紋ノ介 | 「居合い抜き」 |
| 7月号 | 紺野敏昭 | 「BOMB MASTER」 |
| 8月号 | NAO.Soft | 「竜騎兵団」 |
| 9月号 | 紺野敏昭 | 「SEQUENCE」 |
| 10月号 | 吉村直繁 | 「Groove On !!」 |
| 11月号 | NAO.Soft | 「ガイア戦役」 |
| 12月号 | 佐〜也 | 「Duct-Ruler」 |

**Dr.D**:ということは，今月のベスト・プログラムは佐〜也君作PC-9801用「Duct-Ruler」じゃな。

**編**:うわ〜こうして振り返ってみると，NAO.Softさんと紺野君は2回もベストに輝いているんですね。

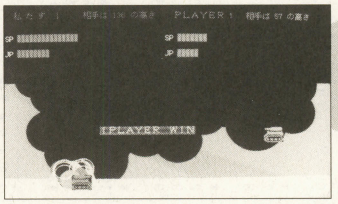
**Dr.D**:紺野君はベスト以外にもかなりの数の作品が採用されておるのぉ。

**影**:おぉっ年間6回も採用されてるぞ!!

**Dr.D**:ほほぉ〜，では'97年スター・プログラマーは文句なく紺野君に決定じゃな。

**編**:この1年間たくさんの投稿ありがとうございました。

**一同**:ではみなさん，来年もよろしくお願いします。




◀PC-9801用「Duct-Ruler」

## 今月はもう一歩のところでしたで賞

**●PC-9801用「炎の手裏剣十番勝負」／DEDENOBU Soft**（**編**:対戦手裏剣投げゲームなんですが，アイデアはとてもよいと思います。ただ，対COM戦がないのは痛いですね。）

**●PC-9801用「THE 陣取り SPECIAL 98 Part 2」／工藤賢志**（**Dr.D**:マウスで強さと方向を選んで陣地を広げていくゲームなんじゃが，これも1人では遊べないという点が残念なところじゃ。それさえあれば採用レベルだったのにのぉ…）

**●PC-9801用「灼熱乱舞」／紋ノ介**（**影**:チビキャラ対戦ゲームなんだけど，COM戦はついてるものの，弱すぎだなぁ。さすがにこれじゃぁ，おもしろくないぞ。）

## 投稿ありがとう

赤岩義彦／坂井弘亮／浜本階生／紋ノ介／吉村健太／Electric Sheep Soft／福田耕右／藤井 猛／紺野繁昭／越智大介／りょうじん／峠　恒司／ちひろ／At Soft／伊東哉和／DEDENOBU Soft／田熊知幸／佐藤琢哉／岡崎芳友／小川邦久／磯村直樹／佐〜也／磯部良雄／快盗プー／渡辺剛史／高橋　潤／小平　拓／成瀬洋介／Naokiti／数田尚弘／浜本裕次／秋道　聡／山本真也／星野重樹／伊東　健／黒崎勇充／持田　中／南沢俊樹／梶浦俊信／室橋宏行／鈴木直也／高田　明／丸山隆志／梶原寿樹／三屋孝吉

※全員紹介できなくてごめんなさい。

## 影さんの マジック・ボックス（ワンテク&アイデア募集コーナー）

**影**:このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。

**あて先**:〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

## 今月のワンポイント・テクニック

**********************************

BASICワンポイント・テクニック

**********************************

「秒数カウント」

前回と同じくTIME$を使った、手軽な秒単位のカウント方法があります。

```
100 CLS
110 T$=TIME$
120 IF T$=TIME$ THEN GOTO 120
130 T=0
140 T$=TIME$
150 LOCATE 0,0:PRINT T;"秒経過"
160 IF T$=TIME$ THEN GOTO 150
170 T=T+1:IF T<>60 THEN GOTO 140
180 PRINT "終了"
```

－6月号の訂正－
すみません。FOR文は使っていませんでした。

はじめに内部時計の秒数が変わるまで待ちます。そのため、そのときの秒数によってすぐ始まったりしばらくしてから始まったりします。こうしないと、始めの1秒がまちまちになってしまいます。他のプログラムに応用するには、150行にあたる部分にメインのプログラムを入れ、180行以下に時間経過後の処理を入れるだけです。170行の60が待つ秒数です。

By D=ed仁科

<対応機種> NEC PC-98シリーズ N88日本語BASIC(86) DOS/DISK
富士通FM-TOWNSシリーズ F-BASIC386
他ほとんどのBASICに有効

▲山形県長井市・D=ed 仁科

### 影さんのマジック・ボックス

**対応機種**

PC-9801/9821 シリーズ N88日本語BASIC（MS-DOS版）

**内容&使用方法**

４０９６色の色を表示します。使用方法は、「７」を押すと緑が、「８」を押すと赤が、「９」を押すと青がそれぞれ『F』まで増え、「１」，「２」，「３」も、それぞれ緑，赤，青を『０』まで減らします。

**プログラム**

```
10 SCREEN 3:CONSOLE ,,,1:COLOR ,,,,2:COLOR=(1,0):CLS 3
:ON STOP GOSUB *S:STOP ON
20 LINE(0,0)-(639,399),1,BF:LINE(280,176)-(320,208),0,
BF
30 LOCATE 37,11:PRINT"GRB":LOCATE 35,12:PRINT"&H000":C
=0
40 IF INKEY$="" THEN 40 ELSE H$=RIGHT$("00"+HEX$(C),3)
50 I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1):C1$=LEFT$(H$,1):C2=MID$(H
$,2,1):C3=RIGHT$(H$,1)
60 C=C-(I0=127 AND C1$<>"F")*256-(I1=254 AND C2$<>"F")
*16-(I1=253 AND C3$<>"F")
70 C=C+(I0=253 AND C1$<>"0")*256+(I0=251 AND C2$<>"0")
*16+(I0=247 AND C3$<>"0")
80 COLOR=(1,C):LOCATE 37,12:PRINT RIGHT$("00"+HEX$(C),
3):GOTO 40
90 *S:COLOR:CLS 3:END
```

▲宮崎県延岡市・吉田　仁

## お詫び

マイコンBASICマガジン97年11月号に掲載のPC-9801用「BOON」は，（株）学習研究社から発売された"PC-9800シリーズ対応MS-DOS版N88BASIC ゲームを通してBASICが学べる ベストゲームプログラム集"に掲載されているプログラム「ビジターだ」と，同じモノでした。編集部のチェックミスにより，発行所の（株）学習研究社様，および編者である（株）エフエム様をはじめ，読者のみなさまに大変ご迷惑をお掛けしましたことを，心からお詫びいたします。
（マイコンBASICマガジン編集部）

## ◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ **年間定期購読料（消費税込料金となっております。）**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 電　気　店 | ￥16,000 | マイコンBASICマガジン | ￥6,120 |
| ラジオの製作 | ￥ 8,400 | OAビジネスパソコン | ￥6,800 |
| 電波新聞縮刷版 | ￥82,000 | | |

■ **年間購読の特典**

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

**◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆**

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

∴振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。
**お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。**

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

# 払込取扱票

通常払込料金 加入者負担

02 東京

| 口座番号（右詰めにご記入ください） | 金額 |
|---|---|
| 00150-3-51961 | 千 百 十 万 千 百 十 円 ※ |

| 加入者名 | 料金 | 特殊取扱 |
|---|---|---|
| 株式会社 電波新聞社 | | |

**通信欄**

| ※定期購読誌名 | ※新規 継続 | 購読期間 | 送金額（送料当社負担） |
|---|---|---|---|
| | | 年 月号より 年間 | 円 |

| 御希望誌・ソフト・グッズ名 | 冊数 | 送金額（送料共） |
|---|---|---|
| | | 円 |
| | | 円 |

| フリガナ 送付先住所 □□□-□□ | 産業分類 | 所属又は職種 |
|---|---|---|
| フリガナ 送付先御氏名 | 電話 TEL | 年令 才 / 性別 男・女 |

払込人住所氏名（郵便番号 ）※

（電話番号 － － ）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）（私製承認 東 第1005号）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

# 払込票兼受領証

| | |
|---|---|
| 口座番号 | 00150-3（通常払込料金加入者負担） 右詰めにご記入ください 51961 |
| 加入者名 | 株式会社 電波新聞社 |
| 金額 | 千 百 十 万 千 百 十 円 ※ |
| 払込人住所氏名 | ※ |
| 料金 | （消費税込み） 円 |
| 特殊取扱 | |

受付局日附印

切り取って郵便局へお出し下さい。

# 電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております）

97．4現在

| 書名 | 価格 | 送料 | 書名 | 価格 | 送料 |
|---|---|---|---|---|---|
| 図解エレクトロニクス工作⑩ | 1,835円 | 〒310円 | 通信サービスのしくみ | 2,039円 | 〒310円 |
| LAN対応データベースの構築ガイド | 2,854円 | 〒310円 | デジタルICのすべて | 1,937円 | 〒310円 |
| ロータス・アプローチ96活用ガイド | 1,835円 | 〒310円 | DVD & DVC 入門基本18章 | 1,529円 | 〒310円 |
| Windows 95 活用ガイド | 1,631円 | 〒310円 | オール・アバウト・ウォーザード | 1,509円 | 〒310円 |
| ロータス・ワードプロ96活用ガイド | 1,835円 | 〒310円 | ビジュアルBASIC講座 | 1,988円 | 〒310円 |
| 新ビデオ技術ハンドブック | 2,345円 | 〒310円 | 衛星のすべて（改訂版） | 1,988円 | 〒310円 |
| マルチメディアの基礎技術 | 2,039円 | 〒310円 | エレクトロニクス用語辞典・改訂版 | 4,689円 | 〒380円 |
| SEのための情報・システム工学入門 | 2,039円 | 〒310円 | パソコン認定試験合格対策試験問題集 3級・4級 | 2,039円 | 〒310円 |
| VTRのすべて増補改訂版 | 2,141円 | 〒310円 | 衛星放送の越境と自由化 | 1,529円 | 〒310円 |
| TVのすべて改訂版 | 1,988円 | 〒310円 | JRA-VAN通信スターターブックforウィンドウズ | 3,975円 | 〒240円 |
| マイクロAccess 95活用ガイド | 1,835円 | 〒310円 | アマチュア無線受験マニュアル | 1,988円 | 〒380円 |
| 新オシロ・ロジアナ入門講座 | 2,243円 | 〒310円 | CD技術のすべて | 2,039円 | 〒310円 |
| まんが電気学入門増補改訂版 | 1,325円 | 〒310円 | 新トランジスタと半導体入門基本18章 | 1,631円 | 〒310円 |
| 図解コンピュータ基礎工学入門 | 1,937円 | 〒310円 | たのしい電子工作④ | 1,580円 | 〒310円 |
| マイクロコンピュータのすべて | 1,937円 | 〒310円 | これから始める人の電気学入門講座 | 1,937円 | 〒380円 |

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 東京本社 | 03－3445－8201（ダイヤルイン） | 関東総局 | 0273－26－3206 | 広島支局 | 082－228－5581 |
| 大阪本社 | 06－203－3361 | 静岡支局 | 054－289－0121 | 高松支局 | 0878－61－3111 |
| 西部本社 | 092－431－7411 | 新潟支局 | 025－245－2526 | 鹿児島支局 | 099－226－3630 |
| 名古屋支局 | 052－261－4541 | 松本支局 | 0263－36－2266 | | |
| 札幌支局 | 011－641－5591 | 金沢支局 | 0762－63－8661 | | |
| 仙台支局 | 022－227－7211 | 京都支局 | 075－221－8021 | | |

キリトリ線

**★プログラム投稿応募カード★**

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

| 機種名 | プログラム名 | 氏名 | 住所 | TEL番号 |
|---|---|---|---|---|
| | | | 〒 | |
| | | 年齢 歳 | | 応募年月日 年 月 日 |

マイコンBASICマガジン応募カード

キリトリ線

郵便はがき

切手をお貼り下さい

141-□□

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

**電波新聞社**

月刊
**マイコンBASICマガジン**
編集部⑫

| | | | |
|---|---|---|---|
| ご住所（ふりがな） | 〒 都・道 府・県 | | |
| 電話 | ― ― | | |
| ご氏名（ふりがな） | | 年齢 | 歳 |
| | | 性別 | 男・女 |
| 職業： | | 勤務先または学校名： | |
| 本誌を 毎月 ・時々 ・初めて 読む | | 何人で読みますか （ ）人 | |

お楽しみプレゼント⑫応募欄
＊247ページにお楽しみプレゼントのコーナーがあります。希望品名と番号を一つだけご記入ください。
希望品名：

インターネット・アンケート
・すでに始めている（自宅で・学校で・職場で） ・開始予定 ・興味なし

キ リ ト リ 線

# 月刊マイコンBASICマガジン⑫ 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。
パソコン
Windows環境にある(95　3.1)　ない
周辺機器
ゲーム機
●今後購入予定のコンピュータ機器は？
パソコン
周辺機器
ゲーム機
●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？
1位：　2位：
3位：　4位：
●今月号の本誌でつまらなかった記事(タイトル名)は？

●好きなゲームのジャンルは？（複数回答可）　SLG　RPG　AVG　アクション　格闘　シューティング　パズル　その他(　)
●今月号の別冊付録「DOS/V製作」に関して感想・意見をお書きください。

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

| 広告資料番号 | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|


| | 掲載ページ | 資料請求番号 |
|---|---|---|
| ◆ハード／アクセサリ | | |
| NEC | 第2見開き，前付カラー9 | 1 |
| カシオ計算機 | 前付カラー8 | 2 |
| サンクレスト | 後付282 | 3 |
| 東芝 | 表4 | 4 |
| ♥ソフト | | |
| マイクロソフト | 前付カラー4～5 | 5 |
| 富士通ミドルウェア | 前付カラー10 | 6 |
| セガ・エンタープライゼス | 中付カラー140 | 7 |
| アートディンク | 中付カラー141 | 8 |
| SPS | 中付カラー142 | 9 |
| メディアクエスト | 中付カラー143 | 10 |
| マスターピース | 中付カラー146 | 11 |
| 日本ファルコム | 表3 | 12 |
| ♠レコード関連 | | |
| ワンダースピリッツ | 記事中カラー211 | 13 |
| ファルコムレーベル(キングレコード) | 記事中カラー213 | 14 |
| ポニーキャニオン | 記事中カラー218 | 15 |
| ♣学校関連 | | |
| 代々木アニメーション学院 | 前付カラー11 | 16 |
| 東京ゲームデザイナー学院 | 前付26 | 17 |
| ◆中古基板販売 | | |
| トライ | 記事中256 | 18 |
| キョーワインターナショナル | 記事中257 | 19 |
| ♥別冊付録「DOS/V製作」 | | |
| TWO TOP/ユニテク電子/若松通商/ピーシーショップ ピーテン/ロケット/日本AMD | | 20 |


キ リ ト リ 線

# COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE

コンピュータ・エンターテインメント・サイド

## BASIC MAGAZINE NEWS

● カプコンがエデュテインメント・ソフト
『おしえて ふぁいたー』を発表／他 …147

● 『ツイパラinどんぶり島』
『コナミアンティークス Vol.2』発売決定! …148

## 誰でも遊べるSLG特集
### 「シミュレーション・ゲーム A LA MODE」 …149

① Microsoft Flight Simulator Version 6.0 for Windows95 …150

② 三國志Ⅵ …153

③ 鉄道運転シミュレーション・シリーズ&トレインシミュレータ・シリーズ …154

④ デジタルプラレール&デジタルトミカ …156

⑤ ダンジョンキーパー日本語版 …158

インターネットで『QuakeⅡ』テストバージョン配布中
うぃん!! ウィン!! Windows …160

パソコン・ゲームをよりエキサイティングに!
Microsoft SideWinder Force Feedback Proいよいよ登場! …164

Win95ライフを10倍楽しくする
KONAMIの最新オリジナル・タイトルが姿を現した!! …166

内容,オマケともにファン必見 ナムコヒストリー vol.2 …168

冒険心をくすぐるワクワクAVG登場! アトランティス …169

『ウルティマオンライン』体験レポート ブリタニアに死す …184

1985年・Part3「キュートなプレイヤーたち」 アーケード・ゲーム・グラフィティ …170

ALL ABOUT ヴァンパイア セイヴァー追補版
ヴァンパイア セイヴァー2&ヴァンパイア ハンター2変更点一挙紹介! …172

ROUND7:リベンジ・オブ・Foo! Fooすけのナンかチョーダイ! …180

キーチェーン・ゲーム『ぷよりん』を攻略 とことんぷよぷよSUN …182

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる!
97年11月に発売される全290本を収録 SUPER SOFT Hot Information …185

新作発売予定表Data Base …219

ファイナルステージ …226

ディアブロ世界への誘い …227

『ダンジョンキーパー』スペシャル・インタビュー Bullfrogがやってきた! …230

宮崎教授の『Gダライアスver.2』短期集中講座最終回 …232

サイキックフォース命EX …236

● ゲーム考現学 …238
● みらくる読者の闘技場 …240
● WILD CARDS …242
● 読者の意見・ホンキでPlay ホンネでReview!! …243
● 読者のページ～あくせすROOM …246
● おたのしみ読者プレゼント …247
● CHALLENGE! HIGH SCORE! …248
● ビデオゲーム CLASSIC GUIDE …255
● ソフトハウス10社のPRページ SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION …258


▶▶▶ ここからあとのページでは,コンピュータを使った楽しいソフトウエアや,その周辺の話題を満載しています。

SEGA SATURN

This is COOL

# 大帝國劇場からのお知らせです――。

# サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ STEAM RADIO SHOW™

いつも「帝國歌劇団」を支えてくださる、ファンのみなさま。
大帝國劇場より、お知らせです。
このたび、当劇場のスター《花組》が「サクラ大戦」2枚組デジタルファンディスク『サクラ大戦　蒸気ラジヲショウ』に出演することになりました。
第一幕は、おなじみ太正世界を舞台に、花組メンバーがラジヲDJに挑戦するミニストーリーやフィーリングカップル、百人一首などが楽しめる「遊戯盤」。
第二幕は、"帝國歌劇団《花組》特別公演　愛ゆえに"の熱気あふれる模様をダイジェストで紹介する「歌謡盤」です。
プレゼントもご用意いたしました。ふるってご応募ください。
これからも「帝國歌劇団」をよろしくお願いいたします。
それでは、ごゆっくり、お楽しみください。

大帝國劇場

11月13日発売予定　¥4,800

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997 ©RED1996

## サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ 開局記念キャンペーン

大帝國劇場謹製
### 蒸気ラジヲ（100名様）
太正風デザインのAM・FMラジヲ、オリジナルロゴ・製造番号入り。

大帝國劇場謹製
### 文藝セット（1000名様）
大帝國劇場特製萬年筆と
大帝國劇場特製原稿用紙のセット。

応募方法：商品に付いているアンケート葉書に必要な事項をご記入の上、ご返信してください。
キャンペーン実施期間：97年11月13日(木)〜98年1月19日(月)当日消印有効。
※発表は発送をもってかえさせていただきます。

株式会社セガ・エンタープライゼス 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター 0120-012-235 受付時間 月〜金 10:00〜17:00(祝祭日除く)
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp ●表示価格は、消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

SEGA SATURN™

希望小売価格
20,000円(税別)

ARTDINK
WGC WORLD GAME COLLECTION
Blue Byte
LOCK ON, AND FIRE.
最新のグラフィックによって演出されるかつてない臨場感。
ネット対戦が生みだす無限の戦略性。
3Dシューティングゲームの魅力をすべて詰め込んで、今ここに伝説が誕生する。
ブルーバイトシリーズ第2弾、「エクストリーム・アサルト」。
いよいよファン待望の日本語版初登場!
3D SHOOTING
爆発の中を突き進む。激しい銃弾をかいくぐる。敵機にミサイルをロックオンする。優れた反射神経と的確な判断。3Dシューティングの醍醐味がここにある。
3D GRAPHICS
入り組んだ洞窟や、数々のトラップが隠された敵基地。細部まで緻密に描き込まれた美しいグラフィック。3Dfxにも対応し、戦闘シーンを鮮やかに彩る、スムーズで美しいグラフィックを実現。
NETWORK PLAY
ネットワークプレイ機能を装備し、最大4人までの対戦が可能。4種類の対戦専用ステージから1つを選択。搭乗すべきはタンクかヘリか?
※画面写真は開発中のものです。
3Dシューティングゲーム
EXTREME ASSAULT
エクストリーム・アサルト
1997年11月発売予定
予定標準価格 8,800円(税抜)
HD 40MB以上
CPU 486以上
CD-ROM
Windows 95対応 PC/AT互換機版
©Copyright Blue Byte 1997
All Rights Reserved.
Licensed by ARTDINK 1997.
●対応機種／PC/AT完全互換機*1
●対応OS／Windows®95日本語版*2または日本語版MS-DOS 5.0以上
●CPU／Intel 486™プロセッサ/100MHz以上(推奨Pentium®プロセッサ 133MHz以上。MMX®対応)
●メモリ／16MB以上
●ビデオカード／VESA互換(PCIバス推奨。3Dfx対応)
●対応音源／サウンドブラスター対応 /GM規格音源 など
●ハードディスク空き容量／40MB以上(推奨110MB以上)
●CD-ROMドライブ／2倍速以上
●入力機器／キーボード、マウス(ジョイスティック推奨)
*1 NEC社製PC98シリーズでは動作しません。(PC98-NXシリーズ対応予定)
*2 MS-DOSプロンプト上で動作します。
※仕様は実際とは異なる場合があります。
Now On Sale!!
アートディンクがお届けするブルーバイトシリーズ!
「ザ・セトラーズII」
何もない未開の大地に漂着したセトラーたちを率いて、孤島を繁栄へと導こう。
絶賛発売中
標準価格 8,800円(税抜)
Coming Soon!!
「アーキメディアン・ダイナスティ」
己の力と相棒である潜水艇だけを頼りに、世界中の海をめぐる物語。
1998年1月発売予定
予定標準価格 8,800円(税抜)
NO COPY
このソフトは著作権法によって保護されています 使用条件を守りましょう
(社)コンピュータソフトウエア著作権協会
●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・擬似レンタル・中古品販売についてこれを一切許可しておりません。
※MMX®テクノロジPentium®プロセッサ、Pentium®プロセッサ、Intel 486™プロセッサはIntel Corporationの登録商標です。
※MicrosoftWindowsは米国及びその他の国におけるMicrosoft Corporationの登録商標です。
※その他、記載されている社名及び商品名は、登録各社の商標及び登録商標です。
※ワールドゲームコレクションとはアートディンクのプロデュースによる国内外の秀作ゲームシリーズです。
© ARTDINK All Rights Reserved.
アートディンクホームページ URL http://www.artdink.co.jp
〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010
株式会社アートディンク

(株) エス・ピー・エス
SPS
〒960福島市太平寺字過吹24-1
TEL0245-45-5777/FAX0245-45-1804
SPSホームページ URL http://www.sps.co.jp/
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー、コンピュータエンタテインメントの商標です。

Developed by Motivetime Ltd.
Published and distributed under license from Elite Systems Ltd. by S.P.S. Co., Ltd.
Sublicensed by Four Winds Software Inc.
Copyright 1997 Motivetime Ltd.
All rights reserved.
©ATLUS/CAVE ©1996 S.P.S

Wizards OF THE COAST®

MICRO PROSE®

世界中で人気のトレーディングゲーム「マジック：ザ・ギャザリング」が、
WINDOWS® 95対応完全日本語版で登場！
エキスパンション発売決定、更にネット対戦も実現。
無限に広がるマジックワールド！

# MAGIC The Gathering®

マジック：ザ・ギャザリング

## 完全日本語版

WINDOWS® 95専用

定　価：¥9,800（税抜）

MQ MEDIAQUEST

販売元：株式会社メディアクエスト

発売元：三井物産株式会社

〒102 東京都千代田区三番町6-26 住友不動産三番町ビル4F　TEL 03-3222-8639（ユーザーサポート） URL http://www.mmq.co.jp

MAGIC: THE GATHERING ©1997 Wizards of the Coast,Inc. All Rights Reserved. WIZARDS OF THE COAST, Magic: The Gathering are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. Cover illustration, Shivan Dragon, by Melissa Benson. ©1997 Wizards of the Coast, Inc. MicroProse Software, Inc. is an official licensee. MICROPROSE is a registered trademark of MicroProse Software, Inc. All other trademarks are the property of their respective holders.

# 大好評!! 電波新聞社のアップスキャン・コンバーター

## ビデオもゲーム機も映せる 欲張り派

XRGB-1は、テレビ・チューナーやレーザーディスクなどのNTSC標準信号、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム基板の映像を、パソコン用のディスプレイで表示するための変換装置です。

### 入力端子と接続

XRGB-1にはビデオ端子、Sビデオ端子、21ピンRGBマルチ入力端子があります。これらの端子から入力された信号は、パソコン用ディスプレイのRGB信号に変換されます。

また、パソコン入力用の15ピン・アナログRGB端子がありますので、パソコンと映像機器の画面を切り替えて使うことができます。

### 接続可能なビデオ機器

レーザーディスク・プレイヤー，家庭用ゲーム機など。

- ●家庭用ゲーム機は、各ゲーム機に付属の標準添付のAVケーブルや、各社から発売されているSビデオケーブル、21ピンRGBマルチケーブルなどで接続できます。
- ●ビデオテープの再生映像が映らないことがあります。

### 対応ディスプレイ

水平同期周波数31kHz（640×480ドット）または、水平同期周波数15kHz（200ライン）の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイに対応しています。

標準価格26,800円（税別）
好評発売中

# XRGB-1
UP SCAN CONVERTER UNIT

**XRGB-1セット内容：**XRGB-1本体，ACアダプター，15ピン・アナログRGBケーブル，IBM PC用RGB変換ケーブル（入力用、出力用各1本），オーディオ変換ケーブル，微調整ドライバーが同梱されています。ビデオ接続ケーブル、S端子ケーブルなどは、同梱されていません。

（ゲーム機用の21ピンRGBマルチケーブルは、同梱されていません。各ゲーム機メーカーから販売されている純正ケーブルをお使い下さい。）

## ゲームをきれいな画面で楽しむ エンジョイ派

### 対応するゲーム機

21ピンRGB映像出力端子を持つ機種
プレイステーション，スーパーファミコン，ネオジオ，セガなど

### 対応ディスプレイ

水平同期周波数31kHz（640×480ドット）のパソコン用ディスプレイが対応します。

| 水平同期周波数31kHzの画面モードを持つディスプレイ例 | |
|---|---|
| NANAO | 56T・S |
| マグビュー | MX17S |
| MITSUBISHI | RD17G |
| SONY-Power WIDE | KV-28PW1 |
| 飯山電気 | MT-8617ES |
| NEC | PC-KM152,173など |

ご注意
**DISPLは以下のディスプレイには対応しておりません。**
**SHARP** X68000用ディスプレイ（CU、CZシリーズ）
**富士通** FM TOWNS用ディスプレイ（FMT DPシリーズ）
**NEC** PC-9801用ノーマルディスプレイ（PC-KDシリーズ）

DISPLは、パソコン用ディスプレイを家庭用ゲーム機で使いたい、もっと鮮明な映像でゲームを気持ちよくプレイしたいなど、ゲーム機ユーザーの贅沢な要望に応えたアップスキャン・コンバーター・ユニットです。

標準価格19,800円（税別）
好評発売中

# DISPL
ディスプル
UP SCAN CONVERTER UNIT

**DISPLセット内容：**DISPL本体、ACアダプター、15ピン・アナログRGBケーブル、IBM PC用変換ケーブルが同梱されています。

（ゲーム機用の21ピンRGBマルチケーブルは、同梱されていません。各ゲーム機メーカーから販売されている純正ケーブルをお使い下さい。）

マイコンソフト

# ★手のひらサイズのコンパクトタイプ

XPC-2は、パソコンの映像信号（RGB信号）を
家庭用テレビ（NTSC標準信号）に変換するユニットです。
大型テレビにパソコン画像を表示してのプレゼンテーションや
ビデオデッキに収録してのオリジナルビデオ制作などに
活用できます。

接続ケーブルは、入力用（15ピン2段タイプ、3段タイプ）各1本、出力用（15ピン3段タイプ、Sビデオケーブル、コンポジットケーブル）各1本が、付属されています。

## 主な機能

### ■映像信号の変換

本来、専用のディスプレイが必要なパソコンのアナログRGB映像信号を、家庭用のテレビで見られるように変換します。変換された映像信号は、ビデオ端子とSビデオ端子に出力され、ビデオデッキで録画することも可能です。

### ■スクリーンメニュー

テレビに表示されている映像の表示位置、明るさ、対応モードなどを調整をする際、テレビ上に設定項目内容が表示されますので、誰でも簡単に画面を見ながら設定できます。設定した内容は、内部メモリーに記憶されますので、接続するたびに設定する必要がない便利な設計になっています。

### ■縦・横方向表示位置調整

各メーカーでのパソコン機種には、それぞれ異なった信号レベルがあり、家庭用テレビの表示位置が異なります。XPC-2では、表示映像を上下・左右に移動させてテレビの表示位置をセンターに調整できます。

### ■画面比率の変更

家庭用テレビの性能上、縦方向に480ドット以上あるパソコンの映像は、変換後、画面からはみ出してしまいます。XPC-2では、画像を縦方向に縮小して疑似的に全画面を表示できます。

### ■ポーズ機能

テレビに表示されているパソコン映像を静止させ、同じ映像を表示させておく機能です。

### ■スルーアウト機能

XPC-2は、家庭用テレビの信号と同時にパソコン専用モニタにも表示できます。また、XPC-2本体の電源をOFFにしてもスルーアウトできる設計になっています。

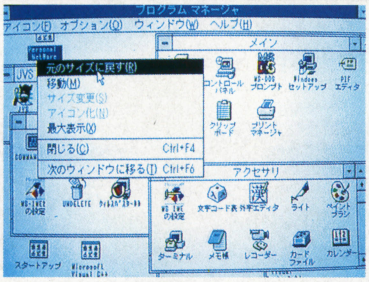
## ビデオ・スキャンコンバーター・ユニット

# XPC-2

**好評発売中** 標準価格 39,800円（税別）

（意匠登録済 第979619号）

### ▼映像出力例




Microsoftは米国Microsoft Corporationの登録商標です。
Windowsは米国Microsoft Corporationの商標です。
Windowsの正式名称はMicrosoft Windows Operating Systemです。

C 1995DEMPA/MICOMSOFT/J.UEKI.

### 対応機種

■NEC：PC-980I/PC-9821　■EPSON：PC-286/386/486/586
■IBM：IBM PC/AT,PS/2(DOS/Vパソコン)
■各社：IBM PC/AT互換機，PS/2互換機（DOS/Vパソコン）
■Apple：Macintosh※

●ご注意：ノートパソコンの場合は、外部RGB出力端子が標準装備されている機種または、アダプターなどで後付け装備できる機種が対象になります。

※Macintoshに接続する場合は、別売のMacintosh用変換ケーブル 標準価格3,500円（税別）が必要になります。MacintoshはApple Computer社の登録商標です。

### 対象画面モード

■640x400ドット水平同期周波数24kHz（PC-9821は、31kHz）
■640x480ドット水平同期周波数31kHz（Macintoshは、35kHz）
■800x600ドット水平同期周波数35kHz〜48kHz（DOS/Vパソコンのみ）

各対応機種は、上記画面モードが対象になります。

発売元：電波新聞社　販売部
〒141東京都品川区東五反田1-11-15　TEL03-3445-8201（ダイヤルイン）

企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）TEL06-203-2827

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 東京本社 03-3445-6111(大代表) | 札幌支局 011-641-5591 | 関東総局 0273-26-3206 | 名古屋支局 052-261-4541 | 広島支局 082-228-5581 |
| 大阪本社 06-203-3361(大代表) | 仙台支局 022-227-7211 | 松本支局 0263-36-2266 | 金沢支局 0762-63-8661 | 高松支局 0878-61-3111 |
| 西部本社 092-431-7411(大代表) | 新潟支局 025-245-2526 | 静岡支局 054-289-0121 | 京都支局 075-221-8021 | 鹿児島支局 0992-26-3630 |

MASTER PIECE

# コンビニまとめてお買上げ。

# ザ・コンビニ まるごとセット

10月31日発売！

Windows 95 CD-ROM版

価格￥11,800(税別)

動作環境 ●対応機種：CPU486-100MHz 以上のマシン ●必要メモリ：8MB 以上（16MB以上推奨） ●ビデオ（解像度・色数）：800 ×600 以上 256 色以上●サウンドボード：上記OSに対応する全て●要CD-ROMドライブ

## 「ザ・コンビニ」シリーズ全3作品をオール・イン・ワン！

経営シミュレーション

### ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～

第5回日本ソフトウェア大賞 エンターテインメントソフト部門 シミュレーションの部 優秀賞

第10回 130万読者が選ぶ パソコン・ベスト・ソフト BEST ゲーム・ソフト部門 SOFT 日経BP社

**コンビニまるごとシミュレーション！**

事業全体の経営戦略から、店頭での販売戦術までを、オーナーとして体験。小さな店舗から始め、ライバルチェーンと競いながら発展させていきます。その過程は、コンビニの営業活動そのままが再現されリアルです。簡単・快適な環境で、奥深いシミュレーションの世界を楽しめるソフトです。

追加マップ&パワーアップ

### ザ・コンビニ パワーアップ・キット Vol.1

**さらに楽しめる、いろいろなプラス機能搭載！**

山あいの雪国や、小島がたくさん点在する内海、やたらと台風に襲われる南海の孤島など、7つの追加マップを収録。より深みのあるマップ上で、橋や埋め立て地の建設などのイベントも発生します。

異世界経営シミュレーション

### ザ・コンビニ ANOTHER WORLD ～アナザーワールド～

**ザ・コンビニの全く新しいオモシロさ。**

ファンタジックな3つのワールドそれぞれに2マップ計6マップを搭載。「猫の世界」「剣と魔法の世界」「戦争で荒れ果てた町」、それぞれのシチュエーションはまるで異なり、建物データから商品、お客などすべてが違うのです。

渋滞解消シミュレーション

### トラフィック・コンフュージョンII

Windows95, WindowsNT4.0 CD-ROM版 絶賛発売中！ 価格￥7,800（税別）

**マスターピース・デビュー作が大幅にパワーアップして「II」登場！**

「トラフィック・コンフュージョンII」は渋滞のない交通環境をつくりあげていくゲームです。画面を見ながら、交通調査やドライバーデータを基に信号、標識等を設置・調整して渋滞を解消してください。渋滞という現実問題にあなたの豊かな創造力で挑戦しましょう。

動作環境 ◆Windows95 CPU:486-100MHz 以上(Pentium 推奨)、メモリ:8MB 以上(16MB 以上推奨) ◆WindowsNT 4.0 CPU:Pentium 以上、メモリ:32MB以上 ●必要 HD 空き容量：60MB 以上●ビデオ(解像度・色数)：800×600 以上 256 色以上●サウンドボード：上記 OS に対応する全て●要 CD-ROM ドライブ●MIDI 対応

株式会社マスターピース

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町 2-11-8 横山ビル5F TEL.0422-21-4925

http://www.masterpiece.co.jp

※ Microsoft、Windows は米国 Microsoft Corporation の登録商標です。

©1996,1997 Masterpiece Co.,LTD.

# NEWS

BASIC MAGAZINE
CASTER：中村京子

お勉強でもサイキョーを目指せ!?

## カプコンがエデュテインメント・ソフト『おしえて ふぁいたー』を発表

カプコンの人気キャラクターが，ついにエデュテインメント・ソフトにも乱入？ カプコンから，同社の対戦格闘ゲームのキャラを使用した『おしえて ふぁいたー』(Win95&Macハイブリッド／冬発売予定）が発表された。

登場するキャラは，リュウ，ケン，チュンリー，さくら，ダン，豪鬼，ドノヴァン，レイレイ，モリガン，フェリシア，デビロットの11人。画面写真からもわかるように，『スーパーパズルファイターIIX』でおなじみのSDキャラとなっている。

プレイヤーはそのなかからひとりを選び，全11コースの問題に挑戦していく。これらのコースのうち，半分ぐらいが足し算，引き算などの算数関連で，各コースともレベルに応じて三つの難易度を選択可能だ。問題の正解，不正解に応じて対戦格闘ならではの演出がくり広げられるのに加え，良い成績でコースをクリアすれば表彰状がプリントアウトされる。

勉強に疲れたらパズルや塗り絵で遊ぶこともできるし，マウス操作&キーボード入力の練習を行なうコースもある。子どもだけでなく，パソコンの操作が苦手な大人たちも対象にした，まさに親子で楽しむエデュテインメント・ソフトだ。

▲画面構成はこんなカンジ。キャラ，背景ともに『スパズル』を踏襲しているようだ

◀▲コースごとに特定の対戦相手がいて，問題を出す。正解するとマイキャラの攻撃，不正解だと相手の攻撃が炸裂

▲コース選択画面。豪鬼がいるポイントは，すべてのコースをきわめし者が挑戦する総合問題だ

▼デビロットが先生のキーボード練習コース。セリフにはちゃんと各キャラの個性が出ている

マスターピースが2年ぶりに放つオリジナル・タイトル

## 『ザ・コンビニ』につづく経営SLG『ザ・ファミレス』来春登場

身近なものを題材にしながらも斬新な着眼点で，『トラフィックコンフュージョン』『ザ・コンビニ』といったヒット作を生み出してきたマスターピースから，経営SLG『ザ・ファミレス～あの街を独占せよ～』が発売される。タイトルどおり，ファミリーレストランを開き，メニューを充実させ，チェーン店で街をうめつくすのが目的のひとつではあるが，それがゲームのすべてではない。と言うのも，『ザ・ファミレス』では，経営するのはファミレスでなくてもいいからである。

たとえばメニューをラーメンのみにしぼればラーメン屋，日本料理で統一すれば割烹などの専門店ができあがる。それらをチェーン店展開するか，1店のみにするかは，プレイヤーしだい。さらにはメニューが1品しかない店も作れるので，『ザ・コンビニ』以上に自由度が高く，かつプレイヤーの手腕が試されるゲームとなっている。

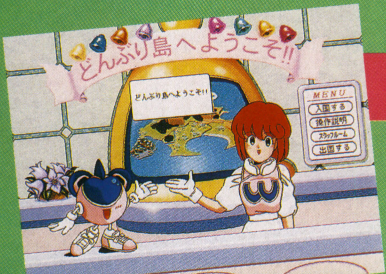
対応機種はWindows95/NT4.0。'98年4月24日発売予定，予価7,800円だ。

●『おしえて ふぁいたー』：© CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED. © TMN,Inc. ALL RIGHTS RESERVED.
※画面と記事内容は開発中のものです

### コナミからファンへのお年玉

# 『ツイパラinどんぶり島』『コナミアンティークス Vol.2』発売決定！

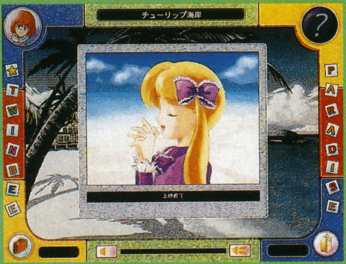
コナミから，Windows95対応のオリジナル作品『ツインビーパラダイスinどんぶり島～ツインビーのどきどきワンダーランド スクリーンセーバー付き（仮）』とPS版『コナミアンティークス～MSXコレクションVol.2』が登場する。前者は『ツインビー』の世界を見て，聞いて楽しめるバラエティ・ソフト。『ツインビー』のデータを限りなくつめこんだ，コナミ入魂の1作だ。後者は言わずと知れた，過去のMSXタイトルの復刻版。ファン待望の『グラディウス2』をはじめ，10作品が収録されている。



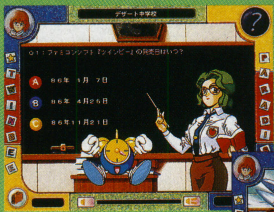

## ツインビーパラダイスinどんぶり島 ～ツインビーのどきどきワンダーランド スクリーンセーバー付き（仮）～

どんぶり島のさまざまなスポットを訪れ，キャラクターとの交流をはかったり，ゲームをプレイしたりして『ツインビー』の世界を仮想体験。スクリーンセーバー，スライドショー，壁紙集なども収録しているほか，4曲のソングが楽しめる。1月下旬発売予定，価格未定。

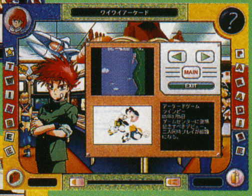
◀どんぶり島全景。カーソルで行きたい場所をクリックしよう



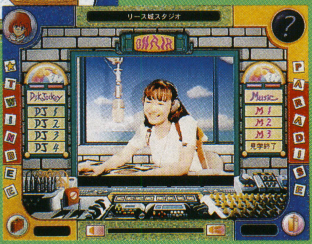
◀映画館で上映されている「チューリップ海岸物語」



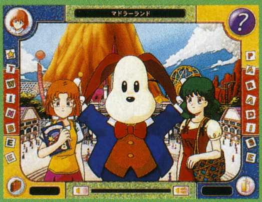
◀ライトたちの通う「デザート中学校」。『ツインビー』に関するクイズが出題される



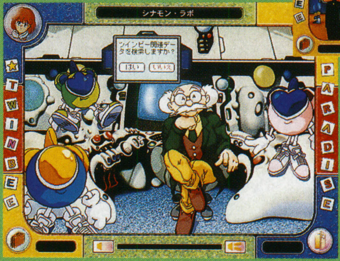
▲ゲーム・センターにて。歴代シリーズが展示されている



▶「リース城」にはラジオ番組「db-FM」のDJ，國府田マリ子の姿や，声優のアフレコ風景が



▲遊園地「マドラーランド」。名前がマドカと似てるけど，何か関係あるのかな？



◀『ツインビー』関連データの検索は，シナモン博士の研究室で

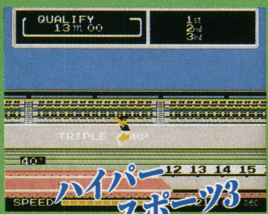
## コナミアンティークス～MSXコレクションVol.2～

目玉はやはりMSXオリジナルの『グラディウス2』。ゲーム内容，SCC音源を駆使したサウンドともに，今でも根強いファンを持つ名作だ。それ以外にもアーケード版『ファイナライザー』をアレンジした『魔城伝説』など，ファンの心を揺さぶるタイトルが。1月22日発売予定，予価4,800円。

▲「メタリオン」を駆り，ヴェノムの野望を打ち砕くSTG

▲9ホール，パー36のコナミカントリークラブが舞台のゴルフ

▼自転車レース，三段跳びなど4種目を収録したシリーズ第3弾

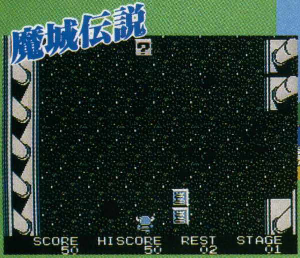


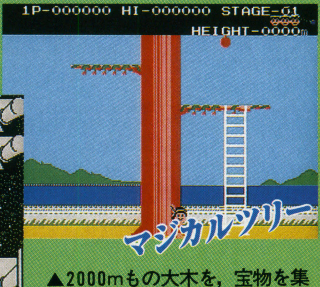
コナミのビリヤード

▲原題『ビデオハスラー』。このなかでもかなり初期の作品

◀パワーアップ方式，かわいいキャラが新鮮だったSTG

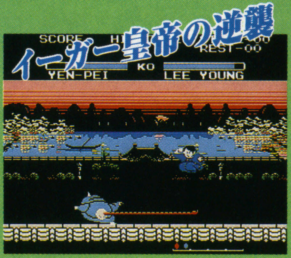
▼捕らわれの姫を救うべく城内を進む，縦スクロールSTG



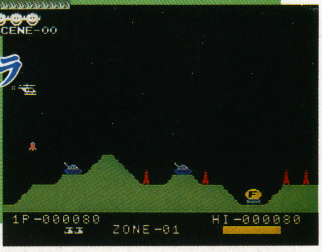




▲2000mもの大木を，宝物を集めつつ登っていくアクション

▼『イーアル・カンフー』の続編である格闘アクション



◀迫る障害物を跳び越え，アイテムを集めるアクション




▶横スクロールSTG『スクランブル』の続編

戦術級だけがSLGじゃない!

誰でも遊べるSLG特集

# シミュレーション・ゲーム A LA MODE

## まずはチャートでアナタにピッタリのSLGをチェック!

ひと昔前までは，むずかしい，マニアックといったイメージの強かったSLGも，最近はシミュレーションRPGなどの登場により，幅広い層に広まりつつある。でも，自分の好きなタイプ以外のSLGには，なかなか手を出しにくいのも事実。そんなのもったいない!というわけで，この特集では，誰でも気軽に遊べてハマれる「今どきの」SLGを中心に，5タイトルを集めてみた。ここで，どんなSLGが自分に合ってるの?と思ったアナタ。まずは下のチャートに挑戦してみよう(意外と正確な診断が出るかも?)。それでは，新着情報からプレイ体験記まで，さまざまなカタチでお送りする当コーナー，じっくりとお楽しみください。



## SLG SELECTION

YES ↓ NO ↓

START

- タイムマシンで行くなら過去がいい
- 人を使うのはうまい
- 多人数よりもひとりで遊ぶほうが好き
- ひとつのことに熱中するとつい周りが見えなくなる
- メカにはうるさい
- リアルタイムなゲームが好き
- 「続編」に弱い
- パソコンはつねに最速を求めたい
- 夜行性かもしれない
- 駆け込み乗車常習犯だ
- 赤ら顔でヒゲの長い商売の神様を知っている
- ゲームのためなら周辺機器にかけるお金はいとわない
- 対戦は燃える
- 電車の先頭車両に乗るのが好き
- 旅はツアーよりも自分で計画を立てるほうがいい

三國志VI

マイクロソフト フライトシミュレータ

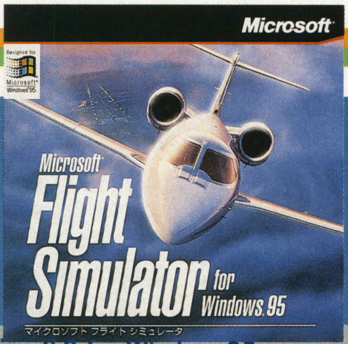
ダンジョンキーパー

トレイン シミュレータ シリーズなど

デジタル プラレール

すべてのフライトシミュレータ訓練生におくる

# Microsoft Flight Simulator




Version 6.0 for Windows95

■マイクロソフト ■発売中
■オープン価格 ■Windows95／NT用
■CPU：Pentium60MHz以上 ■メモリ：16MB以上
■HDD空き容量：55MB以上 ■CD-ROM：2倍速以上

最近，着実に支持を集めつつあるフライト・シミュレータ。そのなかでも驚異的なロングヒットを記録しているのが，『Microsoft Flight Simulator Ver.6.0』だ。(文／林 秀人)

## 初心者からマニアまで納得の超本格フライト・シミュレータ

近ごろ，フライト・シミュレータがひそかに人気である。マニアのあいだでは，ずっと以前から強い支持を受けていたジャンルなのだが，一般のユーザーには，いまひとつ，なじみの薄い世界であった。それがなぜ最近になって多くの支持層を獲得しているのか。じつは，これにはちゃんとした理由があるのだ。

最近になってフライト・シミュレータにハマったという人には，たいていふたつの共通点が見られる。それは「子供のころパイロットになりたいと思ったことがある」と「最近パソコンをはじめた(もしくは買いかえた)」という2点である。恥ずかしながら白状してしまえば，かく言う筆者もじつは見事にこの共通点に符合してしまう者のひとりなのだ。過去に，いわゆる対戦型のフライトSLGは数多くプレイしてきたものの，純粋に飛行機を飛ばすだけのシミュレータとなると，ずいぶん前にX68Kでプレイした『ザ・コックピット』以来なのである（ベテランのゲームマニアのあなた！ 笑わないでください）。

ともかく，そうした潜在的な支持層に加え，昨今のパソコンの能力向上と普及が，現在のブームを支えていることはまちがいない。

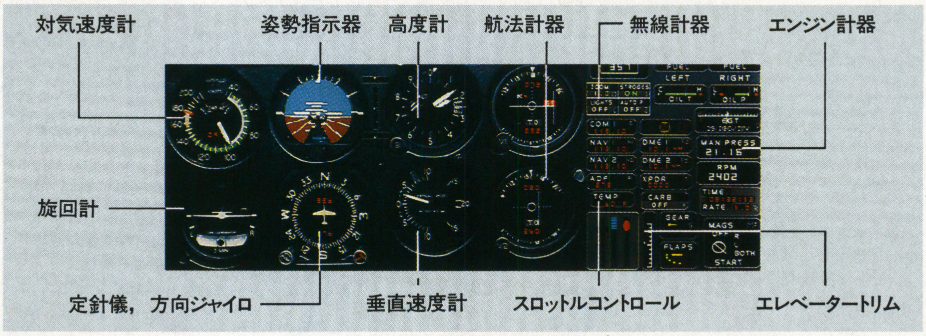
そこで今回は，これからプレイしてみようかな，と考えている見習いパイロットのみなさんのために，えせベテラン・パイロットである筆者が，イチからプレイした経緯を，ひそかに「インチキ撃墜王の航空日記」と題してお届けする。

◀ボーイング737のコックピット。デジタル計器がズラリと並んでいる

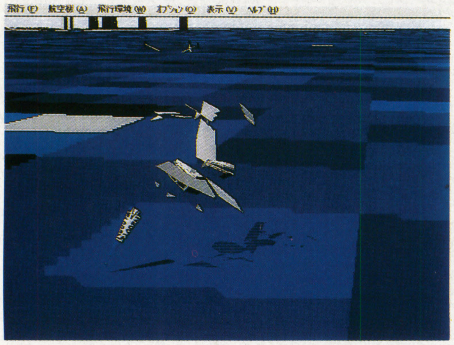
▶リアジェット35Aの全容。いかにも軽快な運動性能を誇る機体というカンジ

## 1日目：初飛行！ の前にとりあえず計器の確認

さて！ と意気ごんでマニュアルを開いたのは良いものの，日ごろから意志薄弱，好奇心過多を売りにしているボクである。新しいゲームを前にしたら，マニュアルなど読んでいられないのだ。しかし，さすがに今回ばかりはそういうワケにもいかず，とりあえず計器の確認だけでもすることにした……のだが，やはり慣れないことはするものではない。マニュアルを読んだだけで，すっかり疲れてしまった。ということでまた明日。ZZZ……




## 2日目：歴戦の撃墜王，大空へはばたく……



▲無残にもバラバラになった機体。こんなハズではなかったのに……

いよいよ初フライト。だが飛行時間ゼロの訓練生とはいえ，ボクも戦闘機モノのフライトSLGでは腕を磨いてきた歴戦の撃墜王である。航空機を飛ばすだけのシミュレータなど楽勝，楽勝。ということでさっそく，メニューから「訓練」の項目を選び，練習機である「セスナ スカイレーンRG」に乗りこむ。するとエンジン音に混ざって，教官の指示が聞こえてくるではないか。こいつはラクチン！ あとは指示にしたがって飛行機を飛ばすだけ……って，あれ？ えいコラ！ なんでいうことを聞かないかな，この機体はっ!!

▼短気な教官の冷たいひとことに注目。ちなみに彼はイヤミも一流なのである

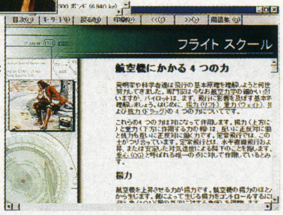
## 3日目：インチキ撃墜王，早くも悔い改める

昨日は散々であった。飛行機はまっすぐ飛ばないわ，そのまま墜落するわ，短気な教官には怒られるわ……。そのようなしだいでインチキ撃墜王はあっさり悔い改めたのである。

だが幸いにも，このソフトには「パイロット・ヘルプ」なる機能がついており，航空力学の初歩から，きっちり学習できるようになっている。今になってみれば，昨日の失敗は，「自分の操作した機体が思いどおりに動かない」ことが要因であったように思うのだ。その原因を突き止めるためにも，航空力学を基礎から学んでみることにした。

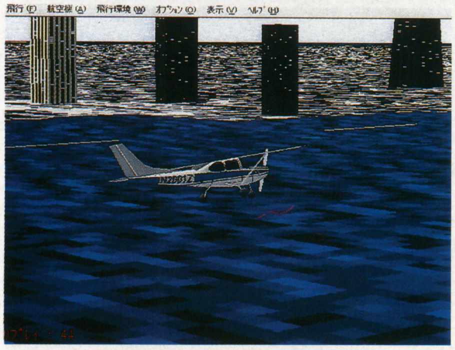
▲フライト・スクールのムービーで勉強。フィルムのマークを見つけたら，すかさずクリックだ

◀航空機の歴史から性能まで，くわしく調べることも可能。写真も多数収録されているぞ



▶航空力学の基礎をじっくりと学ぶ。頭が痛くなっても，ここはじっとガマンガマン……

## 4日目：知識と経験が愛機の両翼となる


▲安定飛行の秘訣は，トリムを巧みに使うこと。美しい飛行姿勢を保とう

知識というのはすばらしいものである。昨日必死になって航空力学の基礎を勉強したおかげか，なんとかまともに飛ぶことができるようになってきた。以前であれば，自分の操縦しているはずの機体が，現在どのような状態にあるのか，それすらわからなかった。だが，今ではよく理解できる。戦闘機モノのフライトSLGでは考えられないことだが，本作ではまっすぐに飛ぶことすらむずかしいのだ。

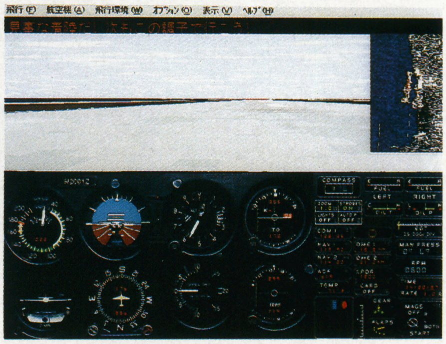
昨日習ったばかりの知識を少しばかり開陳すると，航空機が飛行するときには，四つの力が作用しているのだそうだ。それらは，互いに効果を及ぼしあうので，そのなかのひとつが変化すれば，当然ほかの力にも影響する。たとえば，単純に推力を増加させただけでも，まず対気速度が上がり，つぎに航空機は勝手に上昇をはじめてしまう。すると今度は抗力が増大するため，対気速度自体はもどっていき……というような具合だ。以前のボクのように航空力学の知識のない人には，チンプンカンプンかもしれないが，そういう人は勉強あるのみだ。ささやかな努力で知識が身につき，ソフトのおもしろさも倍増するのだから，ぜひともチャレンジすべきだと思う。



## 5日目：翼よ，あれがメイグスの灯だ

いまや，ボクは一人前のパイロットになりつつある。わずか5日ばかりであるが，それなりに経験を積み，相変わらず気の短いイジワルな教官のイヤミにも耐え，残す課題は「完璧な着陸」だけとなった。着陸のコツはと言えば，要するにフラップとトリムの使いかたなのだが，こればかりは経験をもって自分のものとするしかない。だが今日こそは，美しい姿勢でのメイグス空港着陸をキメてやる！　そしてこれが無事達成された暁には，セスナの訓練はひとまず終了とする。ボクには，ほかにやりたいことができたからだ。

▲教官のイヤミが爆発。ああ，もうイヤなヤツったら，ありゃしない！

▼完璧な着陸に成功！　しかしこうも手放しでホメられると，ちょっとうれしかったりして


## 6日目：遙かなり，曲技飛行の達人へいたる道

ボクのやりたかったこととは，じつは曲技飛行なのだった。いわゆるアクロバットというやつ。さっそく，以前から目をつけていた「エクストラ300S」に乗り変え離陸する。さすがに曲技専用機は，R182とはくらべものにならないパワーである。3000フィートまで一気に上昇し，そのまま急降下。そして操縦桿をひねってみてわかったのは，巨大なエルロンから生み出される旋回性能の凄まじさだ。ボクは悦に入って曲技飛行を楽しんだ。地表が迫っていることなど気づかずに……。

# 『Microsoft Flight Simulator』用関連ソフトを一挙紹介

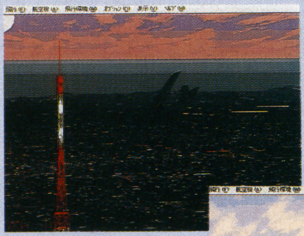
定番中の定番ソフトとも言える『Microsoft Flight Simulator for Windows95 (以下FS-95)』は，関連ソフトも充実。「シーナリー(景色の意)」と呼ばれる追加マップ集や，最新鋭のジェット戦闘機などの新たな機体を追加することができるデータ集も人気だ。なかには，上級者向けに，シーナリーを作成するツールなどもある。

また，誌面の都合で紹介できなかったが，ジョイスティックやラダーペダルなどの周辺機器にこだわってみるのも楽しみのひとつだ。

ただし，ジョイスティックに関して言えば，操作感の好みは人それぞれなので，にぎったときの感覚と，耐久性を重視して選ぶといいだろう。

## Tokyo Scenery

数多く発売されているシーナリーのなかでも，やはり日本で一番人気があるのが，この『Tokyo Scenery』。東京23区はもちろんのこと，成田，静岡，小田原，八丈島と関東一円をリアルに再現しているのが特徴だ。加えて，レインボーブリッジや羽田空港なども収録されている。東京に住んでいる人は，自宅上空をジャンボ・ジェットで飛んでみるなんてことも可能だ。トワイライト・エクスプレスからの発売で，定価は5,800円。



▲▶都内の名所を自由気ままに空からながめるのは，それだけでも楽しい。季節や時間の設定によって，景色も変化する

## Flight Simulator95バリューパック

『バリューパック』は『FS95』を，より楽しむためのツールなどを集めたソフトだ。『FS95』のアドベンチャー機能を利用した「羽田～成田アドベンチャー」のほか，世界の有名都市の観光フライト・デモなどが収録されている。そのほかにも，フライト・プランを記入するプロ仕様のナビゲーション・ログ用紙や，東京都市部の著名な建造物を一覧できるオブジェクト・マップなどを同梱。トワイライト・エクスプレスから発売されており，定価3,800円。

▲オブジェクト・マップを見ながら，都内の名所を探そう

◀操縦に慣れたらアドベンチャーにも挑戦だ

## MODERN FIGHTERS

『FS95』で使用できる最新鋭ジェット戦闘機のデータ集。F-14，F/A-18，F-22などはもちろんのこと，F-15JやYF-22，X-29といった，マニアが泣いて喜ぶ9機のラインナップが特徴的。データのほかにも，それらの戦闘機を登場させたアドベンチャーが収録されている。発売元はマイクロマウス。定価5,800円。

## その他のシーナリー&アドイン・ソフト

| ソフト名 | 価　格 | ソフト内容(発売元はすべてトワイライト・エクスプレス) |
|---|---|---|
| Madrid Scenery | 3,800円 | スペインの首都マドリッドを再現したシーナリー。近代的な建造物と歴史的な街並みが楽しめる |
| Greece Scenery | 4,800円 | 神々の国ギリシャのシーナリー。エーゲ海はもちろん，古代遺跡なども収録されている |
| Venezia Scenery | 4,800円 | 水の都ベネチアのシーナリー。街に張り巡らされた運河やゴンドラの様子も再現されている |
| Saipan Guam Scenery | 未定 | 観光地としても有名なサイパン&グアムのシーナリー。空から珊瑚礁をながめることもできる |
| Melbourne Scenery | 未定 | 美しい海岸線が特徴的な，オーストラリア南部の街メルボルンのシーナリー |
| Final Approach | 4,800円 | 全世界300もの空港のファイナル・アプローチ・チャートを集めたソフト |
| World Fighters | 4,800円 | 第二次大戦中に活躍した各国の戦闘機を集めたデータ集。外観，飛行特性も見事に再現 |
| Navigator6 | 4,800円 | 遠く離れた空港への飛行を手助けしてくれるソフト。フライト・プランを作成することができる |
| Biginners Pac2 | 3,800円 | 着陸訓練ソフトや新たな機体データなどが収められたソフト。マウス・パッド同梱 |
| Schratti Commander | 9,800円 | シーナリー・メーカーや，マルチ・スクリーン機能などを収録した，上級者向けソフト |

■光栄 ■SLG ■Windows95
■予価13,800円 ■'98年2月発売予定

ベールを脱いだ第6弾!!

# 三國志VI

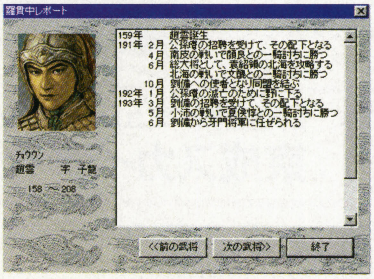
先々月のベーマガNEWSで第一報をお知らせした光栄の看板シリーズ最新作『三國志VI』が，少しずつその全貌を見せはじめた。今回は新たに入手した映像素材を中心に，その見どころについて解説する。（文／煌竜）

## 楽しみかたの自由，さらに大きく

まずは中央の写真にご注目。これが本作『VI』の中心となる戦略マップだ。従来どおりの中国の各地方に加え，鮮卑や南蛮などの周辺地域までが舞台となっている。史実ではこれらの地方からは異民族がしばしば来襲し，地方の都市を陥落させることさえあった。地域ごとに雇える兵種や経済条件に変化があるのが『VI』の特色だが，さらに異民族の動向が加わるとなると，勝利への道筋はほぼ無限になる。異民族と協調し，辺境で経済力をつけていくか。あるいは特定兵種をひたすら雇い，電撃戦法で敵国を荒らしまわるか。プレイヤーは無数の方法論のなかから，自分に最適なものを探していくことになるのだ。

また，本作には「中国の統一をめざす」これまでの形のシナリオのほかに，数本のショート・シナリオが搭載されている。各シナリオには史実にそったクリア条件と期限が設定され，それをクリアすれば個別のエンディングを見ることが可能だ。「歴史のあの場面，自分ならこうする」という"if"の遊びかたもまた一興だろう。

◀本作では中国の広大さを身を持って（？）体験できるはず



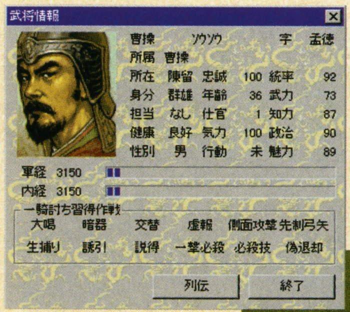
◀プレイの経過とともに，新たな経歴が刻みこまれていく



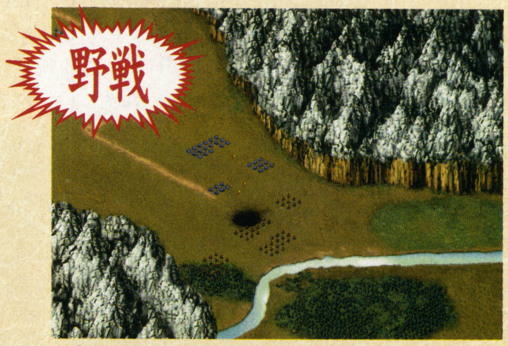
### 自由な発想で戦え

多くの点が前作から変化した『VI』だが，もっとも大きく変わったのは戦闘シーンだ。まず同時プロット制……敵味方が同時に行動を決め，実行する方式が採用されたことで，「ぶつかるはずがスレちがった」的な局面への対応まで考慮に入れた，柔軟な戦術手腕が要求される。また，『IV』以来の「野戦」の復活により，各兵種の特徴・能力をフルに発揮して戦える場面が増えた。

そんな戦いの多様化にさらに拍車をかけるのが，武将の能力値・技能の増加だ。右の写真のように，通常のパラメータと一騎討ち関係の技能だけでもこんなにある。さらに政治・外交・戦略まで合わせればどれだけの数になるか見当もつかない。特定の武将と兵種を組み合わせ，自分だけの独特な戦法の発明に挑戦するのもいいだろう。




▼大地の上にポッカリ開いた落とし穴。同時プロット制の採用は思わぬハプニングを多発させるかも？



▶戦の華，一騎討ち。さまざまな個別技能と「武将への指令」を組み合わせれば，一発逆転の可能性も

◀「城の陥落＝国の占領」という図式は本作でも同じ。策略やワナを駆使して城を攻め，守ろう。ちなみに，都市の発展は視覚的にも表現されるぞ

停止位置1メートルとの戦い

# 鉄道運転シミュレーション・シリーズ & トレインシミュレータ・シリーズ

アーケードの『電車でGO!』がヒットしたおかげで，一躍，市民権を得た電車運転ゲーム。ここでは，家で楽しめるトレインSLGをイッキに紹介！　（伊藤真臣）

## どうも乗り心地が悪い？　ならば自分で運転だ！

電車といえば，時間に正確で人の大量輸送ができる重要な交通機関。読者のなかでも多くの人がお世話になっていることだろう。しかし，朝晩のラッシュ時や雨天時の遅れなど，なにかと不満が多いのも事実。「もうちょっとうまく運転できないの？」とか「かけ込み乗車くらいでそんなにうるさく言わなくても」なんて思っていた人もいたのでは？　それなら実際に運転してみればいい，ということで，このトレインSLG特集である（少々強引）。家にいながらいろんな電車の運転席に座れ，日本各地の風景も楽しめてしまう。くわえて普段から感じていた電車にまつわる疑問の数々も解決する（かもしれない）のだから，これはやってみるしかないでしょ。それでは，トレインSLGでGO！

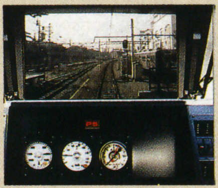
## 鉄道運転シミュレーション 京成スカイライナー（京成上野～成田空港）

■小学館プロダクション
■ハイブリッド
■5,800円　■発売中

まず紹介するのは，小学館プロダクションから発売されている鉄道運転シミュレーションシリーズ『京成スカイライナー』。これは上野から成田空港までのびている京成線を，スカイライナーもしくは3700形の電車で運転するというもの。運転席にあるT字型のハンドルをキーボードのテンキーで操作するだけで，簡単に運転手気分が味わえる。しかし，気分だけではなく，運転手“らしく”なるには十分な練習が必要。停止位置にピタリ止められるよう，根気よくチャレンジしよう。

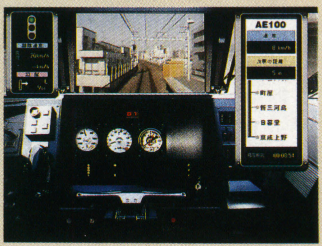
スカイライナーの運転席で特徴的なのは，4速にあたるレンジに「定速運転」という機能がついていること。時速25キロ以上で4速レンジに入れると，自動的にその速度を保ってくれるスグレモノなのだ。

### 運転の流れ



▶扉が閉まったのを確認後，ブレーキを解除。レバーを最大まで倒してすばやく加速する

◀スピードが乗ってきたら定速走行。つぎの駅までの距離に注意



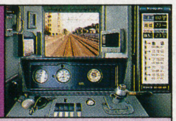

▶ホームには約60km/hで進入。ブレーキの微調整で停止

●現在発売中の

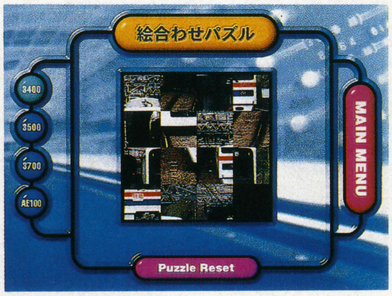
### 鉄道運転シミュレーション・シリーズ

**東武東上線**

■ハイブリッド
■5,800円



走行できる区間は池袋～川越，森林公園～寄居。車両紹介や鉄道クイズもついている。




◀運転以外にも，こんなパズルゲームが。意外とむずかしいぞ

▶シリーズ第2弾となる『京成スカイライナー』。第3弾『南海ラピート』は11月28日発売予定だ

▲京成線の駅を網羅した路線マップ。これでスカイライナーの停車駅も一目瞭然

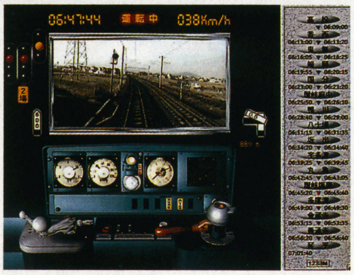
## トレインシミュレータ
# JR四国①(高松〜琴平 高松〜児島)

■ポニーキャニオン
■Windows95用, Macintosh用
■5,800円　■発売中

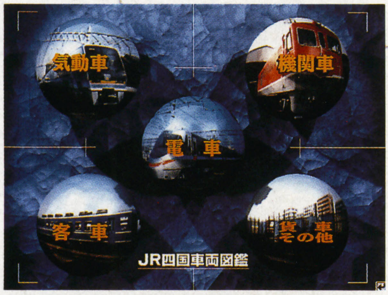
鉄道SLG紹介のもう1本は，ポニーキャニオンから発売中の「トレインシミュレータ・シリーズ」。同シリーズは現在までに8本が発売され，この『JR四国①』で9作目となる（12月17日には新作『西武鉄道西武新宿線』が発売予定）。ディレクターは音楽家としても活躍中の向谷実，ゲーム・デザインは『がんばれ森川くん2号』で知られる森川幸人が担当しており，前ページで紹介した「鉄道運転シミュレーションシリーズ」よりも攻略的要素が強くなっているのが特徴だ。

代表的なのが，最初からすべての路線を自由に運転することはできないという点で，始発駅からの短い区間を順々にクリアしていかないと全路線は運転できない。一見不満のようにも思えるが，クリアをめざすうちに自然と運転がうまくなる仕組みになっている。

運転中のこまやかな点に目を向けると，非常に多くの標識や表示があることに気づかされる。現在の勾配がどれくらいだとか，カーブ半径がいくつといった，運転してみてはじめてわかることも結構ある。きわめつけは本シリーズで初採用となったATSシステム。しっかり減速したのち，すばやく装置を解除しないと，ゲーム・オーバーになってしまうぞ。



▶これがJR四国(121系)の運転席。標識を守って安全運転

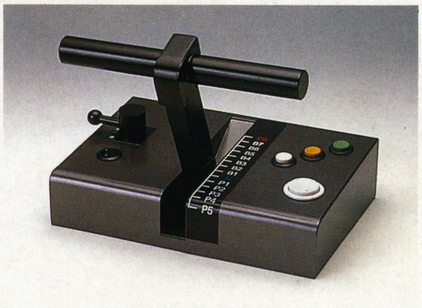



▶保有されている車両をくわしく解説する車両図鑑。ファン必見!

◀ATSの解除に失敗。こうならないためにも操作は正しく迅速に

## ファン待望のマスコンが来春発売!

トレイン・シミュレータを遊ぶなら，キーボードやマウスより専用コントローラのほうがいいに決まってる! ということで，満を持して発売されるのが，『トレインシミュレータ・シリーズ』対応の「Train Simulator Master Controller（略称，TSマスコン）」。これは『ドイツ鉄道〜』と『南部縦貫鉄道』をのぞく本シリーズ全作に使用できる特製コントローラ。発売は来年3月の予定なので，もうしばらく待とう。



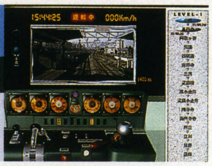
▲サイズは17×25センチ。重量は1500グラム。予価22,800円（税抜）

●現在発売中の **トレインシミュレータ・シリーズ一覧**

■Windows95版 & Macintosh版
■各5,800円

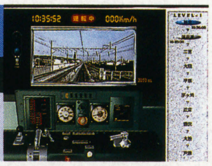
### 中央線 201系
走行区間：中野〜豊田

オレンジで統一された中央線201系の車両。鉄道の知識が試せるカルトなクイズ集も収録。



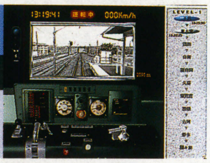
### 東海道本線 211系
走行区間：鴨宮〜戸塚

銀色にオレンジと緑のラインの入った211系。キオスクやそば屋といった駅構内の情報も網羅。



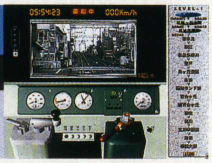
### 東北本線 211系
走行区間：土呂〜間々田

東海道本線と同様の車両だが走行区間はべつ。3段階の試験をパスして全区間運転にトライ!



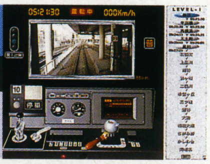
### 小田急電鉄小田原線 5000形
走行区間：千歳船橋〜相模大野

白色にブルーのラインの入った小田急5000形の車両。1985年当時の完全な運転映像を使用。



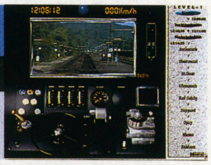
### 相模鉄道本線 9000系
走行区間：横浜〜海老名

白色に赤のラインが入った相模鉄道の9000系。特別試験に合格すると車両連結ゲームが遊べる。



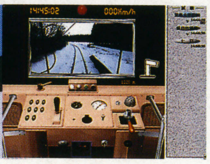
### ドイツ鉄道ライン川左岸線
走行区間：ビンゲン〜コブレンツ

舞台を海外に移したトレインシミュレータ。国内では見られない古城の風景などが美しい。



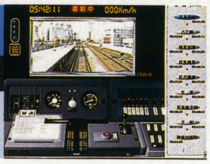
### 南部縦貫鉄道
走行区間：七戸〜野辺地

撮影専用列車を使用したレールバスシミュレーション。通常版のほかビデオつき愛蔵版も発売。



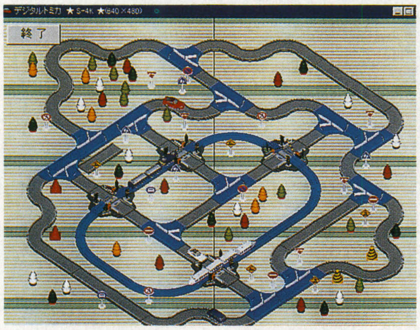
### 京浜急行電鉄本線久里浜線 600形
走行区間：品川〜三崎口

赤と白のツートンが特徴的な京浜急行の600形。区間走行距離65.7kmはシリーズ最長。



©音楽館

パソコンソフト



## 場所をとらないパソコンプラレール

# デジタルプラレール＆トミカがひそかなブーム！

おもちゃの老舗トミーから発売中のプラレール・ソフトが，いまひそかなブームになっている。本記事では，このプラレール・シミュレーションの魅力に迫る……!!（文／煌竜）

### 『本物』の魅力

プラレール。プラスチック製の線路のパーツを自由につなぎ，できあがった路線の上に電池で動く列車を走らせる，子供時代におなじみのおもちゃ。それをそのままパソコン・ソフト化した『デジタルプラレール』が，かなりのヒット作品になっていることをご存知だろうか。発売以来じわじわと人気を広げたこのソフト，拡張キットまで含めるとすでに10万本以上が売れている。「なんで？」と思う人もいるだろうけれど，遊んでみればすぐに理由はわかるはず。

まず，工夫すればするほど複雑なダイヤが組めるようになる点。列車の位置とポイント通過による進行方向の変化を計算して他の列車の動きと組み合わせると，ビックリするほど多彩な路線が作り出せる。列車運行SLGと言っても過言ではないほどだ。

それから拡張キットによって使える部品が増えていく点も忘れてはならない。自分の組んだ路線に飽きがきても，新しいパーツを手に入れればまた遊べる……つまりは本物のプラレールと同じシステムをとっているワケだ。

本物の香り高いこの「プラレール・シミュレータ」，未体験の人にぜひオススメしたい。

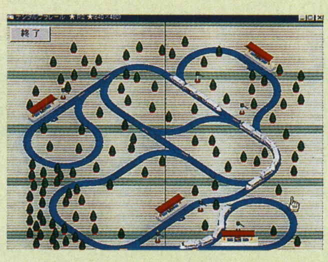
## デジタルプラレール

■Windows3.1/95　■3,500円

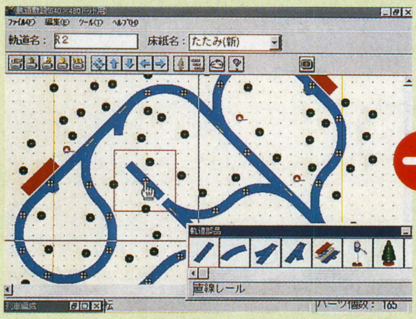
この『デジタルプラレール』のいいところは，何も考えなくてもとりあえず遊べてしまう点だ。下の写真の手順にしたがって，最大12畳分のスペース（実物換算）のスペースに線路と車両のパーツを適当に配置すれば，ハイ，スタート。複数のカメラを路線上に設置すると，自動的に切り替えてズームイン・ズームアウトをしてくれるサービスつきだ。パーツの配置に慣れてきたら，数台の列車を衝突させないように同時に走らせてみたり，ポイントの切り替えをうまく使って複雑な動きをさせるように工夫してみよう。いい路線ができたら，スクリーンセーバー機能を利用してデスクトップに飾っておくのも楽しい。なお，本体に収録されているパーツは新幹線（100系），のぞみ，ブルートレイン（24系），直線レール，曲線レール，町の駅，信号，木，ターンアウトレール（分岐点）2種類となっている。追加パーツを買い足して種類を増やす場合，最近発売されたユニークな2本（上下の枠内参照）を推薦しておく。

### 車両＆情景スペシャル［きかんしゃトーマス］編

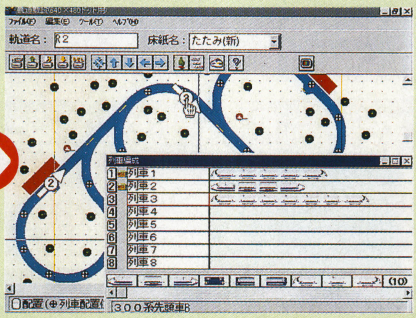
▶オススメ追加パーツ第1弾。絵本で人気の『きかんしゃトーマス』に登場する機関車が勢ぞろい。トーマス，エドワード以下6台の機関車にクララベル，アニーの2台の客車，さらには丸木貨車やコンテナ，田舎風の駅や給炭水塔まで，盛りだくさんの内容がうれしい



◀完成したら，あとは列車の走行をながめるだけ。正面衝突に注意せよ

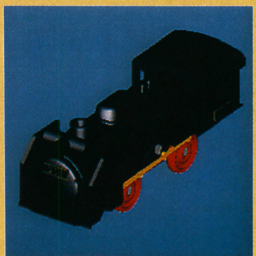


▲線路や付属物をメニューから選び，マウスで持ち上げて置くだけ



▲線路のつぎは列車の配置と向きを決定。分岐点で曲がる方向を考慮しておこう

### 車両セット03［貨物車］編



▲D51機関車から車両貨車なんてマニアなものまで，いろいろな車両を収録

# デジタルトミカ

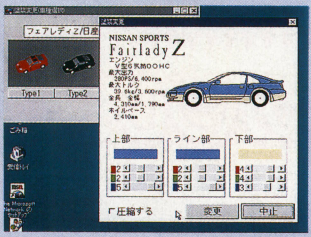
■Windows3.1/95　■3,500円

『プラレール』の弟にあたるのがこの『トミカ』。要は『プラレール』のミニカー版で，遊びかたもほとんど変わらない。

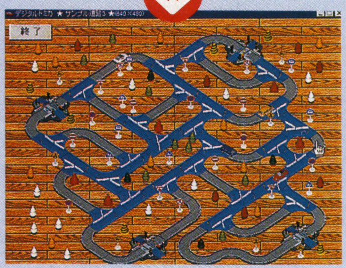
ただし，ふたつの点が少々ちがう。まず『トミカ』の線路……もとい，道路の分岐やカーブは直角に曲がるようになっており，また，最初から1/2サイズの道路パーツが入っている。込み入ったレイアウトがカンタンに作れるので，複雑怪奇な運行に挑戦したい人はむしろ『プラレール』よりも楽しめるだろう。

もうひとつは，最初から付属パーツ，付属機能が充実している点だ。収録されているのは道路パーツが直線道路，1/2道路，曲線道路，T字路，自動踏切の5種類。さらに道路標識8種にパイロン2種，木が5色，オマケに収録車両のフェアレディZとエスティマは自分の好きな色に塗りわけが可能（左の写真を参照）となっている。車は速度の調節も可能なので，画面の派手さ，プレイヤーの自由度（？）の高さも十分。

細部にまでこだわりたい人にオススメだ。


▶車体は3分割して好きな色にカラーリングが可能

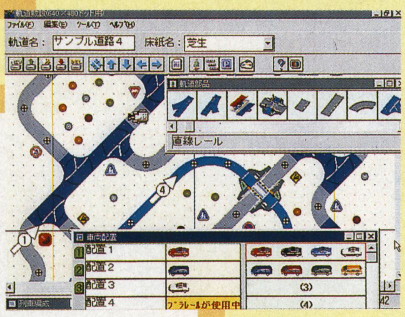
▲やりかたは『プラレール』と同じ。車は8台まで配置可

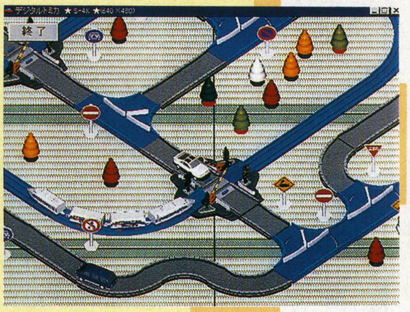

▲床紙は芝やカーペットなど6種類。好きなものを選ぼう

## ふたつを合わせると…

# デジタルプラレール&トミカ！

▼『プラレール』と『トミカ』を同時にインストールすると，列車と車を走らせられるのはもちろん，すべてのパーツが共同で使える




▲列車が通過し，踏切が開くシーンをカメラでズームアップ。自動車と電車の動きを組み合わせて個性的な路線を作り出そう

## 姉妹作品

### 電車だいすきプラレールワールド

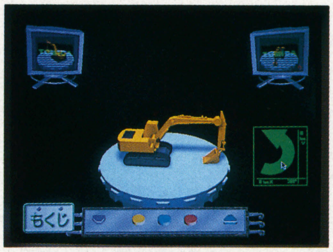
■ハイブリット　■5,800円

電車図鑑，運転手さん体験，パズルなど，プラレールや電車のアトラクションを盛りこんだ，簡単に遊べるお子様向けのソフト。

### 自動車だいすきトミカワールド

■ハイブリット　■4,800円

ドライビング・ゲーム，トミカパズルといったトミカや自動車のアトラクションで遊びつつ，交通ルールなどをおぼえられるソフト。


▲どちらもマウスだけで簡単に遊べる「キッズソフト」シリーズの作品だ



## デジタルプラレール追加パーツ一覧

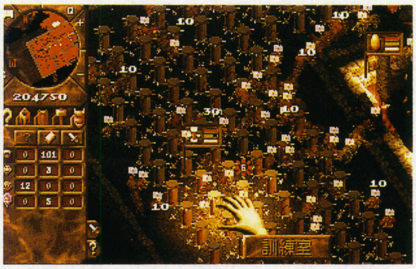
以下は『デジタルプラレール&トミカ』ワールドを豊かにする追加パーツの一覧。これからもどんどん仲間が増えていく予定だ。なお，『共通パーツ1』と『緊急車セット』には『デジタルトミカ』が，それ以外は『デジタルプラレール』本体が必要になる。

| タイトル | 価　格 | 内　容 |
|---|---|---|
| 車両セット01［新幹線］編 | 2,000円 | つばさ，MAX，E2北陸新幹線など，人気の新幹線5車種に，3Dミニ電車図鑑のオマケつき |
| 車両セット02［特急］編 | 2,000円 | スーパービュー踊り子号，ソニック883，L特急など観光特急5車種のセット。3D図鑑付き |
| 車両セット03［貨物車］編 | 2,000円 | D-51蒸気機関車，EF-66電気機関車といった5種類の機関車と，郵便車など7種の貨車のセット |
| 緊急車セット | 2,000円 | パトカー（RV，ワゴン），消防車，ハシゴ車，牽引車など6種の緊急車両のセット。11月末発売予定 |
| 情景セット01［追加レール＆床紙ツール］ | 2,000円 | 交差ポイントレール，1/2直線レール，トンネルなどのパーツと，好きな画像を床紙化するツール |
| 情景セット02［追加レール＆連結ツール］ | 2,000円 | 単複ポイントレール，複曲線レール，車庫などのパーツと，異なる車両を連結可能にするツール |
| デジタルプラレール＆トミカ共通パーツ01 | 2,000円 | 高架駅ビル，クロスはね橋，交番など，レール＆トミカの連結にオススメの6種のパーツ＆建物 |
| 車両＆情景シリーズ　スペシャル［きかんしゃトーマス］編 | 3,500円 | 「きかんしゃトーマス」ワールドの（顔のついた）各種の車両や情景部品をそろえたセット |

ダンジョンキーパーを生き抜く方法 番外編

# ダンジョンキーパー 日本語版速報!

きたきたきたよォーっ! 何がきたって，そりゃアナタ，『ダンジョンキーパー』の日本語版ですがな。というわけで，今月は英語版からどう変わったかを紹介していこう。後半ページの「ダンキー探偵団」もよろしくナ。 (文/加藤Fooすけ)




■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■Windows95
■CD-ROM ■9,800円 ■12月12日発売予定

## 英語版とのちがいが気になるゥ!

すでに英語版を所持しているヒト，そして，日本語版になってから『ダンキー』にハマろうとしているヒト……が，もっとも気になるのが英語版とのちがい，でしょ?

まあ，ぶっちゃけて言えば，とにかく日本語なのだ。まず，テキストのすべてが日本語に直され，英語がわからなくても安心してプレイできるようになった。ナレーションの声も日本語になっているので，状況を把握(はあく)しながらプレイできるのだ。

さらに! マップが英語版よりも格段に多くなっている。英語版をキワめたプレイヤーでも，まだまだ遊ぶ余地が残されているわけ。CPUの思考パターンが格段に強化されたのもうれしいところだ。これまではプレイヤーに対して，どことなく遠慮がちだったCPUはもうイナイ。これまで築き上げてきた黄金パターンが破られる可能性だって十分にあるのだよ，チミ? ……と，ここまで聞けばやりたくなったハズ。カンジンの発売日は12月12日を予定しているそうなので，いまから英語版でウデを磨いておくのもヨシ，発売まで毎日夢見て待つのもヨシだ。勢いづいてお店へ予約に走るのもテ……か・も。

## メッセージも日本語だ!!

▲見て見て! これでもう辞書とはおサラバさ! 心ゆくまでテキストを味わえるのじゃあ

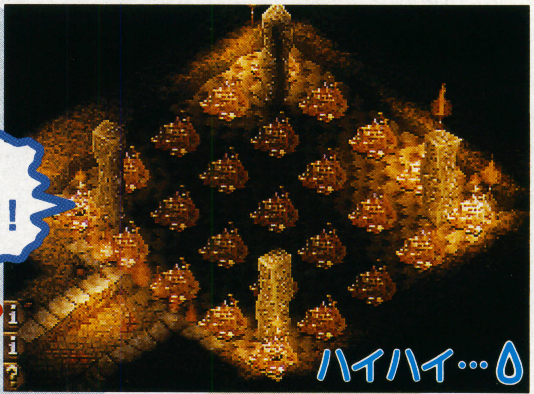
## とにかく日本語でバンバンしゃべる!!

おいでませクリーチャーさま

クリーチャーのための ねぐらを作れ!

◀クリーチャーが出現すると，さっそく謎の声が指示をくだす。それにしてもやたらと高圧的だなぁ。ま，ゲームも進めたいし，とにかくしたがってみましょ

んで，しばらくすると…



もっと広い宝物庫を用意しろ!!

ハイハイ…

▲は，ただいま!……と，思わず返事をしつつ，宝物庫を広げる。これでどうじゃあ? 文句あるめぇ?

こんどは…

食糧不足だ! ニワトリ小屋を広げろ!!

▶ええい! わかってるっちゅうの! いまやるよッ!

うるせ～ッ

なんてネ

## ディーパーダンジョンの存在

日本語版のウリのひとつが，この『ディーパーダンジョン』。ノーマルの1人用シナリオとちがい，独立した10数本のシナリオのなかから，自分のやりたいものを選択してプレイできる。『ディーパー～』の特徴は，どのシナリオにもきわだった個性があること。単純に人海戦術だけでシナリオをクリアすることは，まず無理と言っていいだろう。言わば，マップ・デザイナーとの「知恵くらべ」といったところか？　意地の悪い仕掛けのオンパレードをぜひタンノウしてほしい。

## いろいろなシナリオがあるらしいぞ!?

### 堀ったさきには何が待つ!?

▶どこを掘り進んでいくかで難易度が大きく変わる。さて，どうやって攻めていこう……？

### スパイダーを使ってダンジョン探索

▲スパイダー1匹で何せえちゅうんじゃ！って感じ。最初はとまどうかもしれないが，支配を使えば……ホラ！

## ダンキー探偵団

うぃーすちぃーす，ワシが団長っス。このコーナーでは，読者から届いた『ダンキー』に関する質問や，怪しげなネタをバンバン紹介！　……したいのだが，思いのほかハガキが集まらなかったの。で，読者のかたの参加を心待ちにしているしだいでありますが，どうか？　念のため住所も書いておくので，よろしくナ。

〒141　東京都品川区東五反田1-11-15
マイコンBASICマガジン
『ダンキー探偵団』係

**Q** **ほわ～。あのォ～，ボクも最近『ダンキー』をはじめたんです～。で，ふつうにプレイしているのに，犬さんが勝手に飛び出していって，勝手に戦闘仕掛けて，勝手に死んじゃうんです～。犬さんを止める方法ないんですか？　（埼玉県・みら～）**

**A** こりゃまたエラく初歩的な質問だ。ま，今回はハガキも少なかったことだし，バッチリお答えいたしましょう！　それでですね，そんなときは，戦闘のアイコン（光っている剣マーク）を左クリックするですよ。しかるのちに出現した戦闘ウインドウの自分の陣営側，すなわち左にですね，なにやら犬さんの顔が現れるでしょ。それを左クリックすれば犬さんは無事に救出できます。あとは，自分の陣地で右クリックすればだいじょぶですネ。

**Q** **10月号の中級編，とっても参考になりました。ところでひとつだけうまくいかない部分があって困ってます。たとえば，インプが開拓している最中に敵に遭遇すると，当然，逃げてきますよね？　そのとき，ドアで敵の進入をはばんだつもりでも，敵クリーチャーがインプといっしょにダンジョンに進入してくるので，ドアがまるで役立たずなんです。これはどうしようもないですか？　（東京都・へっぽこ）**

**A** たしかに，それはよくあること。いや，うっかりしてました。そういう場合は，情け容赦なくドアにカギをかけてあげましょう。そうすると，たとえ味方クリーチャーでも通れなくなります。そこで，インプを左クリックですべて回収したあとに総攻撃を仕掛ければバッチリですね。

◀ドアにカギをかけるには，目的のドアの上で左クリックだ

**Q** **もしもーし。今月こそは対2P戦やるんじゃなかったんですかァ～？　（編集部・やぶら～）**

**A** ええと，それには理由があってだな……。今月はいきなり日本語版の速報が入ってきたし，しかも，ブルフロッグへのインタビューが……スイマセン，ぜぇんぶオイラが悪いんですぅ。来月こそは……ダメ？

**◎街のダンキー特捜部**

Fooすけさん！　こないだ秋葉原の『ダンキー』のデモをプレイしてるお子さまが，表情をピクリともさせずに，ひたすらインプをたたいてました。あれはなにかのテクニック？　**（東京都・ぷヘナウ）**

◀さあ……？　インプ撲滅委員会の会員じゃないの？

### ちょっとダンキースゲエはなし

去る10月8日，ブルフロッグ社の社長＆『ダンキー』のプログラマーが来日。これを見のがす手はねえぜ？　というわけで，わくわくどきどきの大取材を敢行。そこでは，『ダンキー』だけでなく，あんな話題やこんな話題で盛り上がったのだ。さっそく下を見るしか！

▲本物です。動いてます。しゃべります。完全動作保証。価格は消費税込み

ダンジョンキーパーのさらなる謎にせまる!?230ページへGO!

※画面は開発中のものです

# うぃん!!ウィン!! Windows

Written by 稲垣宗彦

## うぃん!! ウィン!! NEWS P&A,T-ZONE電脳宮殿で『HEXEN2』大会を開催 & Internet上で『QuakeII』テスト・バージョン配布

去る10月4日，東京・秋葉原のT-ZONEミナミ7階，電脳宮殿を会場に，P&A主催の「HEXENII発売記念バトルトーナメント」が開催された。出場者数は12人と，少なめであったものの，そのほとんどが『Quake』のベテラン・プレイヤーばかり。『HEXENII』では『Quake』の戦闘のノウハウがある程度活かせるだけに，白熱した闘いがくり広げられた。

優勝は『Quake』の東南アジアトーナメント(SEAT)にJapan National Team for Quake (JNT)の一員として参加し，大会の最多フラグ賞を獲得したNaGaNo氏に決定！

「ボクは『HEXENII』をホトンドやってなかったのですが，『Quake』で鍛えているせいか，なんとか優勝することができました」

これがNaGaNo氏のコメント。彼のプレイは，『DOOM』のころから通信対戦に慣れ親しんでいた者特有の，相手の動きを予測したうえでの的確な攻撃が特徴。それがこの大会でもいかんなく発揮された感じだ。

2位は『Quake』のオフィシャル・クラン(プレイヤー集団)「Quake World Japan (QWJ)」の主催者でもある，baron氏。

「おじさんなので，人前でやるのは恥ずかしかったです。「Guild Japan (GJP, URL=http://users.jp.tri6.net/~baron/hexen2/)」をよろしくお願いします」

とのこと。2位という成績は，日本でいち早く『HEXENII』のHPを開いたbaron氏の，面目躍如といったところ。

「人前での対戦は小学生のときの『Hi Tenボンバーマン』以来。緊張しました(笑)」

とは，3位に入ったankle氏。このankle氏も『Quake』のプレイヤーで，QWJにも，またGJPにも名を連ねている。

P&Aでは，12月にもう一度，同じような『HEXENII』の大会を開催する予定だという。腕に覚えのある人，また，現在特訓中だという人は，P&Aのホームページ(URL=http://www.panda.co.jp/)などで，マメに情報を収集しておくといいかもしれない。

さてさて。『HEXENII』が発売になり，ネットワーク・ゲーム・プレイヤーの関心はそちらへ集中するかと思いきや。なんと，早くも『QuakeII』のプレイアブル・デモがインターネット上で配布されはじめた。ゲームバンク版『Quake』はいまだに発売されていないというのに，話題はもう『QuakeII』なのだ。

id SoftwareのHP(URL=http://www.id-software.com/)などでダウンロードできるこのデモのファイル名は「q2_test.exe」。文字どおりのテスト・バージョンで，さまざまな環境での動作を確認し，より高い安定性を求めるのがおもな目的だ。

筆者もさっそく入手し，遊んでみたのだが，これが予想以上のデキ。標準で3dfxのVoodooチップ，PowerVR PCX2などに対応し，遠近感や光の陰影の表現は『Quake』よりも美麗。また，『HEXENII』と同様に，しゃがむ動作(敵もこっちの攻撃をしゃがんで避ける！)や，アイテムを持ち運び，使いたいときにタイミングを選んで使うことが可能になっているほか，壊せる壁，床が登場するなど，システム的な変更点も見られる。自分の使用する武器がより未来的なデザインになり，攻撃のアニメーションがよりカッコよくなっている点も見のがせない。ぜひとも Internet上からダウンロードし，遊んでみてほしい。

◀T-ZONEミナミの7階，電脳宮殿を会場に，熱い戦いがくり広げられたのだった

▲「バトルトーナメント」入賞者3人の記念撮影。左から優勝のNaGaNo氏，3位のankle氏，2位のbaron氏

▼『HEXENII』でも，いちばん有利な操作形態は，キーボード+マウスなのだ

### これが『QuakeII』なのだ!!

▶事情により，この画面は2枚ともプレイアブル・デモのものではなく，アクティビジョン・ジャパンからの提供による

◀透明なガラスごしに，より不気味になった敵が見えている。『QuakeII』ではこういった表現も可能になった



取材協力：藪良小路

# バービーシリーズ バービー ファッションデザイナー

■NECインターチャネル ■Windows3.1/95
■CD-ROM ■5,800円 ■11月14日発売予定

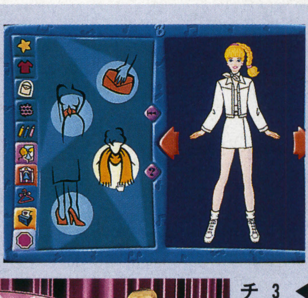
## マテル社のバービーがWindowsなソフトに

バービーといえば，今でこそ知らない人はいないであろう，マテル社の人気着せ替え人形だ。しかし，世界中で愛されていたこのバービーも，日本に入ってきた当初，そのグラマラスな体型が国内の市場に合わず，苦戦を強いられたと聞く。今のような人気商品へと成長するには，苦しい道のりがあったらしい。

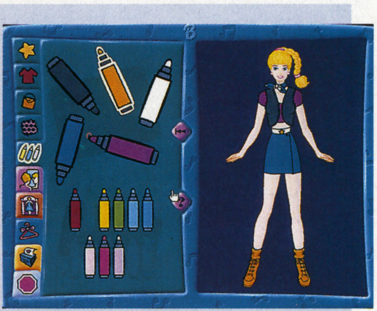
さてさて。そのバービー人形を題材にしたWindowsソフトが，NECインターチャネルから発売されることになった。年内に3タイトルの発売が決定していて，ここで紹介する『バービー ファッションデザイナー』は，その第1弾にあたる。その名のとおり，バービーが着る服をデザインしてしまおう，というものだ。

デザインするとはいえ，題材がバービーであるだけに，低年齢層のユーザーも考慮した内容で，操作はしごく簡単だ。ブラウス，パンツ，スカートなどの服装をマウスでクリックして候補から選択。同じようにアクセサリーを持たせたり，それぞれの配色を決めたりすれば，ひととおりの作業は終わり。3Dモデリングされた画像で仕上がりを確認し，ショーで披露したら，添付されている専用の布にプリントアウト。型どおりに切り抜いて両面テープで止めさえすれば，オリジナルのバービー・ファッションの完成となる。

なお，今回の紹介にあたり，画面は海外版を使って撮影した。日本語版とメッセージなどが異なる場合があるかもしれないことを書き添えておく。また，シリーズの後続作品として，12月5日に『バービー おはなしクラブ』と『バービー おしゃれプリント』が発売される。価格はそれぞれ4,800円の予定だ。

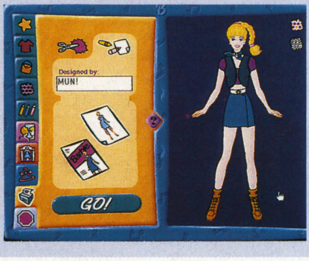


▶洋服を決めたら，小物や靴，アクセサリーを選択。バービーをコーディネートするのだ



▶全13色，同時使用は5色まで。これだけの色でカッコよく決めるのはむずかしい。私って色オンチ

▶カラーリングまで終わったら，3Dモデリングされたバービーでチェックし，完成。お披露目だっ




▶完成したデザインは専用布や，紙にデザインシート風に印刷することができるのだ

# 模型講座 ジオラマ編

■バンダイ ■ハイブリッド ■CD-ROM
■3,800円 ■発売中

## よりリアルにプラモデルを仕上げる技術講座

筆者が小学生のころ，ガンプラ（「機動戦士ガンダム」のプラモデル）ブームが到来した。今以上に所持金にとぼしかった筆者は，もっぱら1／144スケール，当時300円のものばかりを購入。継ぎ目をパテでおおい，色を塗り，お金をかけず，自分なりにその流行りのただ中に身を置いていたのだった。ときは流れ，10数年ぶりに対面した現在のガンプラは，〝マスターグレード〟などという呼称がつき，筆者が知るものとは比べものにならない，精巧かつ高価なものへと生まれ変わっていた。

ぱちぱちとハメこむだけで，じつにあっさりと，そしてカッコよくできあがるそれを見て，「そんなのプラモデルじゃないやい！」と，突っぱねてはみたものの，できあがったザクをさわらせてもらうこと5分。

「いやぁ，やっぱいいよね，ガンダムって」

すっかり魅せられていた筆者だった。

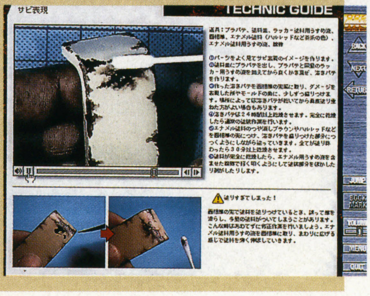
前置きが長くなってしまったが，ここで紹介する『模型講座 ジオラマ編』は，そのマスターグレードシリーズを，よりカッコよく作るためのCD-ROM教材だ。プロモデラー（模型作りのプロの人）の技術が，動画や写真で惜しげもなく，懇切ていねいに紹介されている。これを見て必要な機材をそろえ，練習すれば，ほかでは手に入らない自分だけの「さらにカッコよろしいマスターグレード」を手にすることができる，というわけだ。

また，紹介されている技術は，本体の作りかただけではなく，ジオラマの設計のコツや，その作りかたまでにもおよんでいるので，ガンダム系のプラモデル以外にも十分に応用が効くはず。このCD-ROMを見れば，あなたも作ってみたくなること，うけあいだ。価格も安いし，かなりお買い得な1枚だと思う。

▶これがメインメニュー。完成したジオラマによる「フォト・ストーリー」なども楽しめる

▶やっぱり最初のガンダムがいちばんだなぁ，という筆者にとって，涙モノのジオラマ

▶こんなスケスケなモデルも。内部まで精巧な作りのマスターグレードならではだ




▶「サビ表現」の技法を動画で解説。このほかにも多種多様なテクが紹介されている。必見

# 声優王国 ～81プロデュース編～

■バンダイビジュアル／電通　■ハイブリッド
■CD-ROM　■6,800円　■発売中

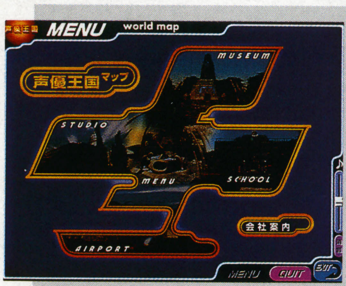
## 81プロデュース所属の声優がせいぞろい!

インターネットや雑誌など，さまざまなところで声優さんたちの名前を目にするようになった。などと言ってはみるものの，筆者は興味があまりないものだから，最初は声優とわからず「誰それ？」と質問してまうことがほとんど。知らない名前なんだけれども，会話の流れから，なんだか人気があるようだ，というような場合，それはたいてい声優さんだったりするのだな。

ところが。そんな筆者にも，何人か，名前を聞いただけで，声まで頭に浮かんでくるという声優さんがいたりする。たとえば「銀河鉄道999」などで主役を演じていた野沢雅子や，アニメだけでなく，アクション映画の主人公の吹き替えなどで，その骨太な声を披露している玄田哲章といった，昔(失礼)から活躍していた声優さんたちだ。

この『声優王国 ～81プロデュース編～』は，そんな筆者でさえもわかるような，ベテランの声優さん(現在人気急上昇中，という声優さんも，もちろんいる)が数多く所属する"81プロデュース"という事務所にマトをしぼったデータベース。先に名前を挙げたふたりをはじめとした声優さんたちを王国の住人に見立て，MUSEUM, STUDIO, SCHOOLと，三つのパートで，それぞれプロフィールや写真，ボイスデータ，実際の仕事の風景などを紹介している。

プロフィールや写真が収録されている声優さんの数は120人。なかには声優としての仕事が書かれてない人もいるようだけれど，それはご愛敬。これだけの人数がそろうと，「あ，この人こんな役もやってたんだ」という新発見があったりして，ひととおり眺めているだけでも，それなりに時間が過ぎていく。




◀MUSEUMではプロフィール、SCHOOLでは声優の基礎訓練などを紹介

◀最近では「ER」などにも出演しているベテラン、吉田理保子。趣味がイカす

▶玄田哲章と向井真理子がSTUDIOで声優の仕事を解説。写真はすべて撮り下ろし

▶ムービーや写真で、声優の仕事風景を紹介。想像以上に神経を使う仕事のようだ

# 山と自然の旅シリーズ Vol.12 磐梯・吾妻・安達太良

■インターリミテッドロジック　■Windows95／NT4.0
■CD-ROM　■3,800円　■発売中

## 3D地図を活用する登山シミュレーションソフト

この「山と自然の旅」シリーズは，日本の著名な山々を，土地の高低差が記録された地図データから3Dグラフィックとして描きおこすという，登山シミュレーションだ。この場所からこちらの方角を見た場合，山はどういうように見えるのか，というシミュレーションを楽しむことができるソフトなのだ。

3Dの景観を楽しむのは簡単で，画面に表示されている地図の好きな場所をクリックし，ナビコ(Navigation Communicator)を起動するだけ。見たい方向や対地高度などを入力し，STARTボタンを押せば，すぐさま3Dグラフィックの描画に取りかかってくれる。このナビコ，山肌の色合いや光線の具合などを設定することにより，かなり自由な景観を作り出すことができるようになっている。

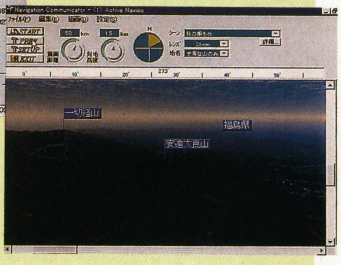
ほかにも，自分で採取したGPSのデータや，写真，動画などを地図とリンクさせることが可能だったりと，高機能。地図のデータベース化ができるようになる，というわけだ。

シリーズとしては全14タイトルが予定され，そのすべてが，この本の発売(11月8日)までには出そろう予定だ。ここで紹介している『磐梯・吾妻・安達太良』は12番目にあたるタイトルで，ほかにも，『富士・箱根・丹沢』や，『戸隠・黒姫・妙高・火打』といったタイトルが発売されている。

▲買ってきた状態で，いくつかのデータが登録されている。地図上の「裏磐梯の新緑」をクリック

▼AVIファイルが再生される。こういったリンクはユーザー独自のカスタマイズも可能だ

▲磐梯山周辺で撮影された，美しい写真も収録されている。この近辺で自分が撮影した写真の管理にもいいかも



▼これがナビコの画面。場所，方角などを設定するだけで，任意の風景を描いてくれる

# GAIA odyssey 珊瑚の見る夢 ～小笠原～

■金羊社 ■ハイブリッド
■CD-ROM ■3,980円 ■発売中

## 美しい写真を多数収録したデジタル写真集

金羊社という名前を知っている人は意外に多いと思う。印刷会社として，さまざまな印刷物を世に送り出しているだけでなく，最近ではデータベースの構築や，インターネットのホームページ制作なども手がけている。その金羊社が，新たにマルチメディア・タイトルとして「GAIA odyssey」というシリーズものを発売することになった。

ここで紹介する『珊瑚の見る夢 ～小笠原～』は，その第1回リリース分の4タイトルのうちのひとつ。父島在住の女性カメラマン・宮川ゆき乃が撮影した，小笠原の自然や風景が，1枚のCD-ROMのなかに多数収録されている。

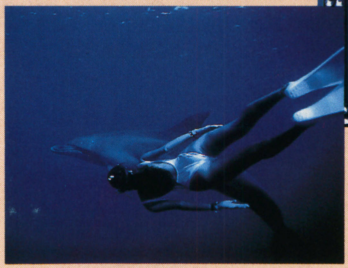
起動してみて思うのは，メニュー構成などのデザインの美しさ。収録されている写真だけでなく，それをどうやって見せるか，ということにも，十分気が配られているのだ。テーマごとにまとめられた写真は，心地よい音楽とともに表示され，演出を考えたタイミングと方法で，自動的に切り替わっていく。反面，つぎの写真を見ようとマウスをクリックすると，メニューへともどされてしまう。自分のテンポで写真をめくることもできず，収録されている写真の一覧なども見られない。

ナニも考えずに，ぼうっとながめる，それがこのタイトルの正しい楽しみかたのようだ。なかなか快適な時間が過ごせると思う。

▼メインメニュー。写真はテーマごとに分類され，音楽とともにディスプレイにつぎつぎと映し出されていく

▲「島の風景」，母島からの1枚。小笠原の美しい風景が数多くおさめられている。ココロがなごむ

▼イルカやクジラの写真も多数収録。イルカって，一度さわってみたいなぁ



▲"東京のガラパゴス"と呼ばれる小笠原に生息する固有種の生物たちが，図鑑風に紹介されている



# 谷村有美CD-ROM「Penguin Piano」

■オラシオン ■ハイブリッド
■CD-ROM ■5,600円 ■発売中

## 谷村有美のピアノアルバムデジタル絵本としても◎

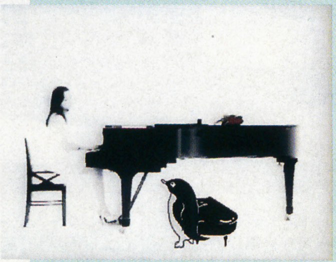
オラシオンというと，以前，このコーナーで森高千里の『渡良瀬橋』を紹介したことがあった。『渡良瀬橋』は，森高千里のミュージック・クリップを遊び心あふれる構成で上手にCD-ROMへとまとめた傑作で，家庭用ゲーム機へも移植された。

同社から谷村有美のCD-ROMが出ると聞いて，『渡良瀬橋』のような，ミュージッククリップをまとめたタイプのものを想像していたのだが，その予想は，大ハズレ。この『Penguin Piano』は，パソコン用CD-ROMのカタチをとった，谷村有美のオリジナル・アルバムだったのだ。

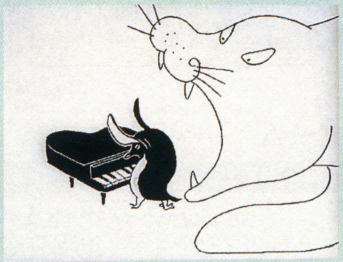
「遠い国の友人から，手紙が届きました。
『小さなピアノを送りました。
気に入ってくれるとうれしいです。
とても，いい音がします』」

CD-ROMを起動すると，ひとつの物語が，こんなナレーションで幕を開ける。Yumiという人物のもとに送られるはずだった，この小さなピアノは，嵐で吹き飛ばされてひとりぼっちになってしまったペンギンのところへと流れ着く。同じような黒と白の姿をしたピアノに親近感をいだいたペンギンの，ユーモラスでかわいい夢物語が，こうしてはじまる。

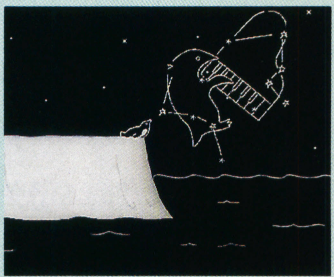
バックに流れるのは，谷村有美が，このCD-ROMのために録音したピアノ・ソロ。彼女にとっての，初のピアノによるインストゥルメンタル・アルバムとして，また，CD-ROM絵本として，とても良質なマルチメディア・タイトルに仕上がっている。収録曲がバックに流れるスクリーンセーバー8種類も付属。谷村有美と，かわいいものが好きな人に。



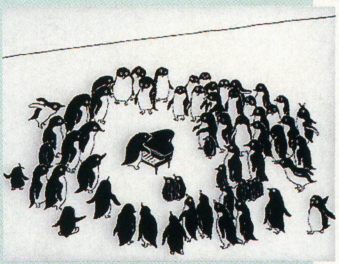
◀夢のなかでペンギンは，ピアノをもらうはずだったＹｕｍｉ（谷村有美）に出会う



◀アザラシのどすんどすんに吠えられても，懸命にピアノを弾きつづけるペンギンなのだった



▶無事に群にもどることができたペンギンは，別れてしまったピアノを思い起こす



▶味のあるタッチで描かれた物語は，これだけで十分に楽しめるクオリティ。オススメ

よりエキサイティングなゲーム環境を実現する

# Microsoft SideWinder Force Feedback Pro

マイクロソフト サイドワインダー フォースフィードバック プロ

# いよいよ登場！

Microsoftは，キーボードやマウスといった入力機器を中心に，ハードウエアも発売している。その延長線上に，SideWinder 3D ProやSideWinder Game Padなどのゲーム用機器があるのだが，これらは総じてどれも使い勝手に対する評判がよいのが特徴だ。はたして今回の商品は，どう評価されるのだろう？　ゲーム内の状況に合わせて，プレイヤーの手に反動を伝える「フォースフィードバック」方式のジョイスティックだ。まずはその細部から見ていこう。（文／稲垣宗彦）

## ボタンの数も充実 3D Proゆずりの高機能

◀合計９個のボタンを装備。９番目はほかと併用して機能を倍にするシフトボタン。基部のボタンは左手が自然に置かれる位置で，使いやすい

## 安全対策もばっちり 赤外線ビームセンサー内蔵

◀にぎりの部分の上下に，1個ずつ丸い穴が開いている。これが赤外線センサー。にぎっていないと内蔵モーターが動作しないようになっている

## スロットルはホイール型 中央の位置が……？

◀3D Pro同様，スロットルも装備。スライダから，ホイール型に変更され，使いやすくなった。が，センター位置がわかりづらい難点は，そのまま

◀ジョイスティックなのに電源が必要。本体がどれだけ大きいか，わかる!?

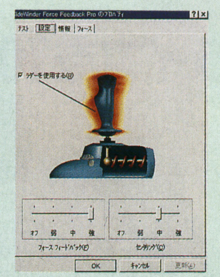
## ■必要システム

| 動作モード | IBM-PC/AT互換機の場合 | NEC社製PC98シリーズの場合 |
|---|---|---|
| コンピュータ本体 | SoundBlasterと完全互換の15ピンゲームポート（ジョイスティック・インターフェースと外部MIDIインターフェースの両方が必要）を装備し，Pentium/75MHz以上のCPUを搭載したマシン | 15ピンゲームポートを標準装備したPC-9821シリーズ（ただしPC-9821 Cx3，CX13，Cb10では動作せず）。またはSound Blaster 16/98，SoundBlaster AWE32/98，NEC PC-9801-118の15ピンゲームポート（ジョイスティック・インターフェースと外部MIDI用インターフェースの両方が必要）を装備し，Pentium/75MHz以上のCPUを搭載したPC-9800シリーズ |
| 対応ポート | 上記の15ピンゲームポート（ジョイスティック・インターフェースと外部MIDIインターフェースの両方が必要） | |
| 基本ソフトウエア | 上記機種に対応したWindows95（Windows95のMS-DOSプロンプトでも動作が可能） | |
| メモリ | 8MB以上 | |
| ハードディスク | 12MB以上の空き容量が必要（ただしDirect Xをインストールする場合は，さらに15MBの空き容量が必要） | |
| ディスク装置 | 2倍速以上のCD-ROMドライブ | |
| ディスプレイ | 解像度800×600，256色以上の表示が可能なディスプレイ | |
| 価格 | オープンプライス | |

## 専用ドライバで各種設定が可能

一見して驚かされるのが，その本体の大きさ。それ以外の特徴を見ていくと，フォースフィードバック機能がついていることをのぞけば，機能面でSideWinder 3D Proによく似ていることがわかる。たとえばスティックをねじることでラダー機能を実現している点，スロットルがついている点など。また，信号のやりとりがデジタルなので，キャリブレーションの調整が必要ないという点も，3D Proゆずりだ。ドライバは専用のものが必要。右の写真のように，フォースフィードバック機能に関する設定と，テストができるようになっている。

▲認識はオート。各部の動作テスト中の画面


▲フィードバックのトルクもドライバで設定可能

▲多様な動きを擬似的に体験もできる。楽しい

### ハットも装備 ボタンの位置も◎

◀筆者愛用の3D Proはスティック上部のボタンが使いにくいのが難点だったがこの機械では大きく改善され，どれも押しやすい。ハットも装備し，操作感覚は良好だ

### ジョイスティックなのに放熱ファンが!?

◀ジョイスティックに電源が必要という点も驚きだが，そのうえ，スティックの動きを制御しているモーターのためか，放熱ファンまで装備。音は意外と静か

### センタリング用のスプリングがない?

◀スティックの動きは，センタリングも含めて，すべてモーターが管理。にぎってないとモーターに通電されないので，指で倒すとぐったりしちゃうのだ

## 対応ゲームも続々と登場!! ゲームデバイスの主流になる!?

肝心のフォースバック機能についてだが，ゲームに新しいおもしろさが付加されるのは確実なものの，その評価となると，人によって大きくわかれる。体感システムは，アーケード・ゲームなどですでにあるわけで，それらとどう比較するかで，出てくる答えがちがうのだ。

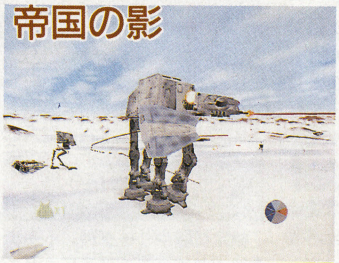
これなら必要十分な動き，すごい，という意見が聞かれることもあれば，もっとパワフルさがほしい，という意見も出てくる。こればかりは，さわって確認してみるしかない。

現時点での対応タイトルを表として下にまとめた。期間を考えるとすごいペースで増えていると言えるが，現状ではまだ少ない。この先，クオリティの高い対応ソフトがどれだけたくさん出てくるかで，評価も変わってくることと思う。従来の型にハマったゲームが対応するのも楽しそうだが，そうではなく，“フォースフィードバックがあるからこそ成り立つゲーム”の登場に期待する。また，レースゲームなどでは，やはりフォースフィードバックなハンドルがぜひともほしくなる。

この製品，細部の作りや操作感覚は，なかなかよい。寿命のほどが気になるが，個人的にはすごくほしいデバイスではある。実勢価格は17,800円(2本のゲーム入り)程度とのこと。

▶フォースフィードバック機能のため、スティックにタイムを縮めることはむずかしく、大味に

◀同じクルマが題材なら、アクションの要素が強い、こういったゲームのほうが向いている



◀ハンドルが出れば話は変わるが、レース系より自然にフィードバックが楽しめるのはこのタイプ

### ■Microsoft SideWinder ForceFeedback Pro対応ソフト一覧

| タイトル | 発売元 | 価格(税別) | 発売予定 |
|---|---|---|---|
| A5完全版 | アートディンク | 12,800円 | 12月上旬 |
| インターステート'76 | アクティビジョン・ジャパン | 8,800円 | 発売中 |
| U.S.ネイビーファイターズ ファイナルミッション | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 9,800円 | 11月28日 |
| G-Police | ゲームバンク | 9,800円 | 発売中 |
| Star Divers | サイベル | 8,800円 | 発売中 |
| RED BARON II | シエラ・パイオニア | 7,800円 | 12月12日 |
| Pro Pilot | シエラ・パイオニア | 7,800円 | 12月12日 |
| マーダー・デス・キル (MDK日本語版) | システムソフト | 9,800円 | 11月13日 |
| デイトナUSA エボリューション | セガ・エンタープライゼス | 8,800円 | 11月21日 |
| スター・ウォーズ Shadows of the Empire (帝国の影) | マイクロマウス | 10,800円 | 発売中 |

※Force Feed back同梱ソフトとして，『MDK』『Tiger Shark』もあり（英語版）

# Win95ライフを10倍楽しくする！ KONAMIの最新オリジナル・タイトルが姿を現した!!

アーケードから家庭用まで，あらゆるハードで精力的な展開を見せるコナミから，新たにWin95専用のオリジナル・タイトル2本が発表された。同時に，ファン待望のWin95版『ときメモ』がついに発売される。これを期に，コナミ作品がパソコンを席巻する日も近い？

文：曳地哲司

## フロンティアブレイン

ジャンル：シミュレーション
発売日：11月27日発売予定
価格：6,800円（予価）

最近，静かなブームを呼んでいる「作成した回路プログラム（思考回路）で何かをする」タイプのゲームがWin95にも登場するぞ。この『フロンティアブレイン』は，作成した思考回路どおりに行動する「Development Object Giantrobot」（通称DOG）と呼ばれるロボット同士が戦うSLGだ。

思考回路を構成する命令は全部で50個。それらの組み合わせで，移動・索敵・攻撃・防御・回避といった行動が実行される。たとえば「敵を補足したら攻撃」という簡単なものから「敵弾を左高速移動で回避後，武器の残弾があれば左側に回りこみつつ攻撃」といった複雑なものまで，そのバリエーションは無限だ。また，強力な思考回路といえど自機DOGと敵DOGとの性能差や相性によっては勝てないこともある。そんな場合は武器や装甲等のパーツを新調し，DOG自体を強化する必要性も出てくるので，機体スペックには注意が必要だ。できれば，それぞれに対応したDOGと思考回路を用意しておくのがベストと言えよう。

なお，ゲームモードは，基礎を学びライセンスを取得する「資格検定」のほか，他人のデータを持ちよって戦う「シミュレーション」が用意されている。やはり，ほかのプレイヤーと対戦してこそ"真のおもしろさ"が発揮されるので，ぜひとも友人との対戦で盛り上がってほしい作品である。

### DOG大解剖

**装甲**
ダメージ軽減に絶大な効果を発揮する。高価なものほど防御力が高い。

**エンジン**
スピードやパワーの源となるパーツ。設計思想に合ったものを選ぼう。

**加速装置**
チップの加速命令により高速移動を行なうパーツ。○イ○ーグ009ではないぞ（笑）。

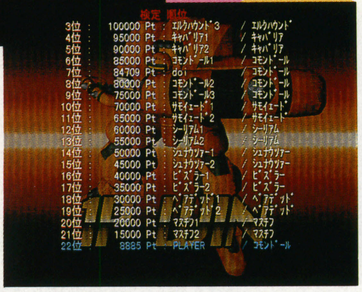
**CPU**
同時に命令できるチップの上限を増やすパーツ。優先的に購入せよ。

**メイン武器**
サブ兵器や近接用兵器とはちがい，自由に取り替えられる点が魅力。

**弾数変更**
メイン&サブ兵器の弾は重量に大きく影響するので，ココで弾数を制限してやるといい。

**各ポイント&ランキング一覧**
検定試験やリーグ戦，トーナメント戦での順位データはそれぞれココに表示される。ライバルとのポイント差をチェックするのに活用するほか，より多くのポイントを競う……なんて遊びかたも考えられるね。

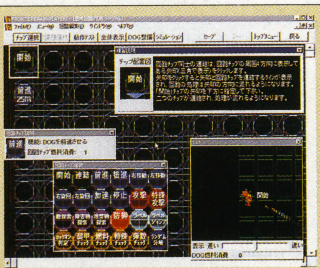
▲検定試験に合格すれば，ブリーダーの証「ライセンスカード」をゲットできる



◀そのためには，すべての試験に合格する必要がある。先は長いゾ

### 思考回路を制作

どんなに強力なDOGを作成しても，それを動かす思考回路がなければただのクズ鉄同然だ。まずは簡単なものから作り，少しずつ複雑なものへと段階を経ながら腕を磨いていこう。なお，初心者は，用意された5種類の練習問題で基礎動作をマスターしておくとイイぞ。



▲移動や攻撃・回避を個別に作っておき，ラベルジャンプによってそれぞれの命令を実行する方法が，個々の動きを把握しやすいのでオススメだ

▼「こんな複雑なのボクわかんな〜い」というビギナーのかたは，まず練習問題にチャレンジして，個々の動作の仕組みをマスターしておくべし

▲プログラムも完成し，ついに戦闘開始。最強をめざせ!!

# ポリコギャル

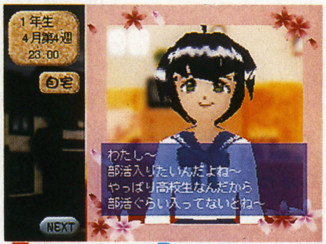
ジャンル：育成SLG＋アクセサリー・ソフト
発売日：12月18日発売予定
価格：4,800円（予価）

『ポリコギャル』とは，「たまごっち」や「ピッチ」，最近では「キティちゃん」を流行らせた，通称“コギャル”こと天下無敵の女子校生たちに着目し，その生態をシミュレートしたソフトだ。

ゲームは，ポリゴンで再現されたコギャル（だからポリコギャル）を育てるというもの。育成といっても，ポリコの質問に答えたり，その場の行動を“がんばる”か“がんばらない”かを指示するという簡単なもので，勝手に育っていくポリコを見てるだけでも十分楽しめる。しかも，ポリコや服装を自由に選べる点やイベント数が豊富な点など，押さえるべきツボはキチンと押さえられているので，そのテのソフトが好きな人も満足できるはず。単純なぶん気楽にプレイすることが可能だぞ。

## 会話の内容がポリコの未来を決める

ゲーム中，ポリコが話しかけてくることがある。その受け答えによってポリコの機嫌や成長の仕方が変化していくので，きちんと会話してあげよう。

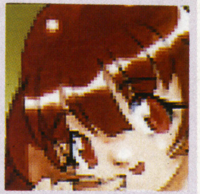


▲「部活に入りたい」というので賛成したら，ゴキゲンに

▲逆に反対したら，ごきげんナナメに。思春期の娘はムツカシイ…

## ♥ポリコのタイプは3種類♥

3人のポリコは，それぞれちがう性格を持っている。どの娘が育てやすいとは一概に言えないので，好みの娘をチョイスしよう。制服も自分の趣味（ヘンな意味でなく）で決めるべし。やはり『ときメモ』の制服に人気が集中するのか？



▶自発的ではなく他人の指示で行動する扱いやすいタイプ

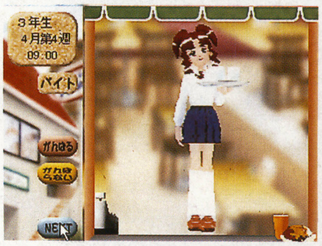
◀気が弱く，いつもひとりでポツンとしているジミなタイプ

◀勝ち気なタイプ。気が強すぎて人との衝突もしばしば……

好みの娘を選んでね

### 制服はどれにする

◀制服はセーラー服2種とブレザー2種の計4種類が用意されている。季節ごとに夏服と冬服に変化するという凝りようだ。また，ある条件を満たすと“きらめき高校”の制服も出現するゾ



◀▲髪型を変えたり肌を焼いたりといった，コギャルの生態が描かれる

コギャルの気持ちもわかってほしいってゆっかぁ～

# ときめきメモリアル～forever with you～

ジャンル：恋愛シミュレーション
発売日：12月4日発売予定
価格：6,800円（予価）

家庭用ゲーム機でミリオンセラーとなった恋愛SLG『ときめきメモリアル』のWin95版発売日まで，いよいよあと1か月。そこで，今月は現在開発中のサンプル版をプレイした感想などをまじえて紹介していきたいと思う。

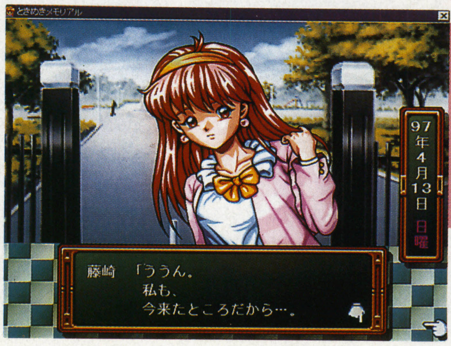
Win95版はPS版からの移植ということで，ゲーム展開やイベントにいたるまでPS版を忠実に再現している。サンプル版のプレイ中も違和感は感じられなかったので，移植度はほぼ完璧と言えよう。ただ，爆弾マークの出現率だけは，PS版よりもSS版に近い出現頻度に設定されているようで，難易度は高めと言える。

また，なんといっても注目なのは，Win95用にグラフィックの総描き直しが行なわれている点。キャラクターの輪郭がくっきり見える，クオリティの高い画像が楽しめるようになったのだ。

Win95版の登場で，またも全国に『ときメモ』旋風が吹き荒れるのか？

◀やっぱり男は身体を鍛えるのが基本でしょう。モテモテ男はまず身体から！

◀おっ，つい最近CDを出した虹野さんじゃあ～りませんか。ボクにもお弁当作って～



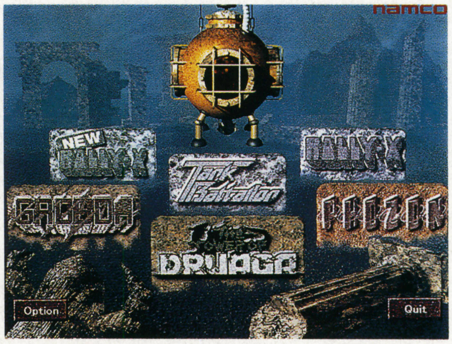

▶いまや時の人となった詩織ちゃんとデートできるのも『ときメモ』のなかだけ

▲世界征服を狙う紐緒さんの前（背後？）に立ちふさがる最強の敵“殺人コアラ”

# 『ドルアーガ』ファン必見！
# ナムコヒストリーVol.2

■ナムコ　■Windows95　■5,800円　■11月28日発売予定

ナムコの往年のアーケード・ゲームをまとめた『ナムコヒストリー』の第2弾が発売される。今回収録されたタイトルはユーザー・アンケートなどを参考に選ばれたものというだけあって，だれもが待ち望んでいた作品が取りそろえられているぞ。(文／渡辺和歳)



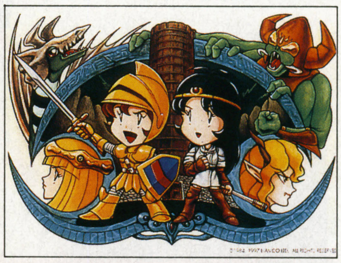

## 内容充実，オマケもボリューム満点だ！

今回の『vol.2』に収録されているタイトルは，下に紹介する6作品。パソコンには初移植のものもあり，ユーザー垂涎（すいえん）の内容となっている。なかでも，『ドルアーガの塔』は前作のアンケートハガキで圧倒的な移植要望があったという，ファン待望のソフトだ。

気になる移植度はというと，どのタイトルも音楽，グラフィック，システムともにかなりいいデキ。縦画面のゲームは何タイプかの画面モードが用意されているし，もちろんそのなかにはモニターを縦置きにするフル画面モードもある。

それに今回はオマケがスゴイ。なんと『ドルアーガの塔』には，各階の宝箱の出現条件や攻略法が書かれているソフト「ドルアーガの塔攻略ツール」がついてくるのだ。今となっては攻略本の入手など困難だし，かといってそれなしではクリア不可能と言っていいほどの難易度を誇るゲームなので，これは非常にウレシイ。しかもこのツール，ゲームのプレイ中に表示しておくことができ，ひとつ階を昇るとツールのほうも自動に切り替わってくれるという親切さ。ほかにも『ドルアーガ』のストーリーが楽しめるスライドショー，各ゲームのイラストを用いた壁紙やスクリーンセーバーなどが収録されており，それ単体でもアクセサリー集として発売できるほどボリュームたっぷりの内容になっているぞ。

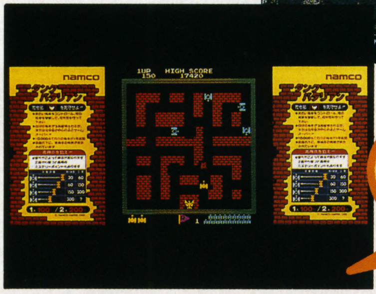
◀これが「グロブダー・オリジナルフォント」。なかなかカッコイイぞ

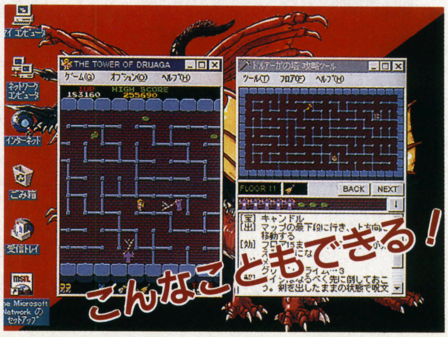


▶『ドルアーガ』の壁紙。収録作すべての壁紙が用意されている

スライドショー

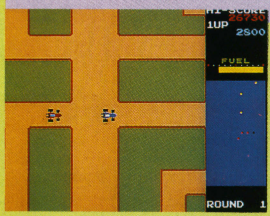
インストカードつき





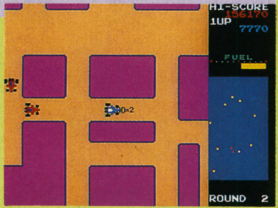

## 収録作品

### ラリーX



画面右のレーダーを頼りにマイカーを操作し，コース上のフラッグを回収していくカーアクション・ゲーム。'80年作品。

### ニューラリーX

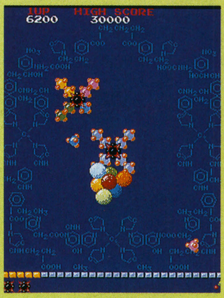


『ラリーX』の改良版。敵車の減少といった難易度の調整や，曲の変更，ラッキーフラッグの追加などがされている。'81年作品。

### ドルアーガの塔

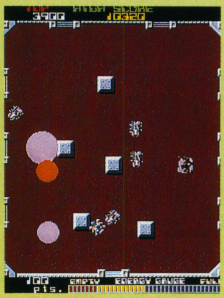
ドルアーガに捕らわれた恋人カイを救うために，主人公ギルが60階の塔を昇っていくアクションRPG。当時は宝箱の出現方法を探すのがアツかった。'84年作品。

### フォゾン



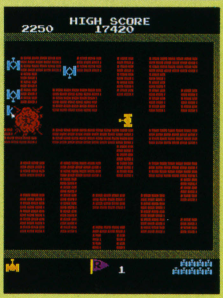
ケミックを操作し，指定された形にパーツを組み合わせていくアクション・ゲーム。発売時につけられていたキャッチ・コピーは「右脳トレーニング」。'83年作品。

### グロブダー



自機「グロブダー」を操作し，フィールド内の敵を全滅させることが目的のシューティング。誘爆やバリアなどのテクニックを駆使して進んでいく。'84年作品。

### タンクバタリアン

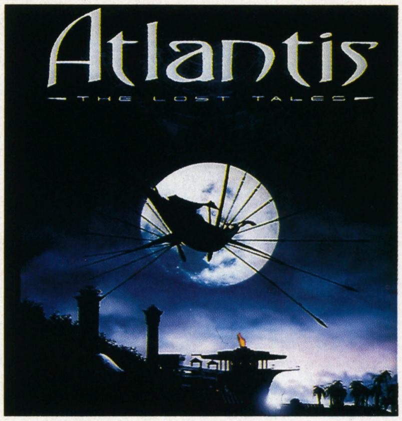


戦車をあやつり敵を全滅させるシューティング。司令部が破壊されると即ゲーム・オーバーというシビアな設定は，自爆という荒技をも編み出させた。'80年作品。


© 1997 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

幻の大陸がWindowsによみがえる！

# アトランティス The Lost Tales




■Windows95　■Spike　■12,800円　■発売中

**ここ最近，冒険心をくすぐるAVGがないと思っていたが，いきなり海外の大作が移植されてきた。グラフィックよし，シナリオも音楽もよしと，思わず使命を忘れて島中を歩きまわりたくなる，ワクワクAVGの登場だ。（文／藪良小路）**

## 眠っていた冒険者魂を呼び起こせ！

これは買いだ。やぶらーが今までにプレイしたAVGのなかで，文句なく5本の指に入るデキだろう。なんと言っても舞台がアトランティスってのが最高だ。1万年前，脅威の科学力を誇っていたが，一夜にして海中に没したと言われる伝説の大陸。その神秘の文明で冒険と陰謀が錯綜（さくそう）するのだから，古代遺跡ファンとAVGファンの食指が動かないわけがない。

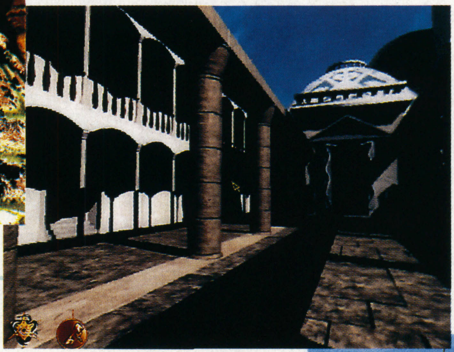
本作をはじめて体験したプレイヤーがまず驚くのは，グラフィックの美しさだろう。半透明の翼を持った船が空からやってくるかと思うと，音もなく着陸する。そこから降り立った青年が，アトランティスを支配する女王を護（まも）るためにやってきた新人親兵のセス，すなわち主人公であるところのキミなのだ。彼があたりを見まわすと，今度は目に焼きつくような鮮やかな光景が360度に広がっている。QuickTimeVRではない。制作したクリオが『ヴェルサイユ』などで見せた独自の技術である。プレイヤーはかの幻の地を，それこそ路地裏まで歩くことができるし，建物のなかでは天井画をも鑑賞することができる。

そして，それ以上にやぶらーが感心したのが会話である。登場人物と話すことで，主人公はこの世界の「常識」をごく自然に身につけていく。数人と話でもすれば，もう自分が現代人だということを忘れてしまうぐらいに，アトランティス通になっているだろう。

## 全方向ぐりぐり美的景観

しかし，このよく推考され上手に和訳されたテキストには，巧妙に多くのワナが仕掛けられている。プレイヤーがアトランティス人になりきっていなければ，会話中のごく微妙な駆け引きを誤ることになるのだ。たったひとつのミスが即ゲーム・オーバーにつながることもあるが，すぐ直前からやりなおせるので，よく考えてから再挑戦しよう。

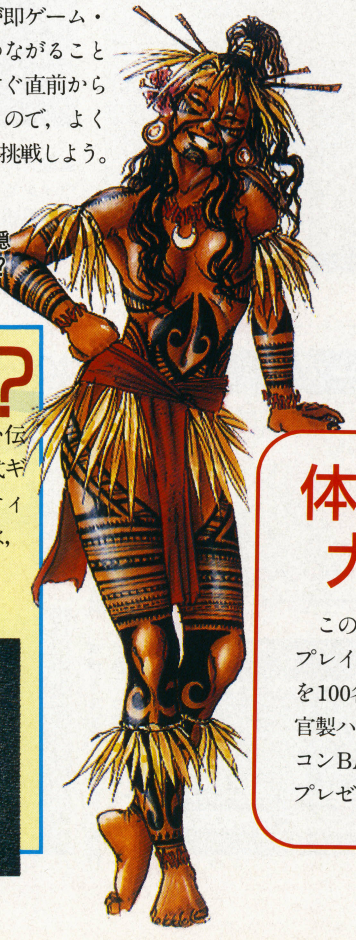
◀東西多くの研究者がアトランティスについて名著を書き残してきたが，それらがゲーム中に生きているのだ



◀こんなにキレイな景色を上下左右から自由に見られるうえ，歩きまわれる。つい先に進みたくなるよね!?

▶空飛ぶ船フライヤー。本作を象徴する乗り物だ

▶主人公らしきイラスト。本物の人物CGは次号にて



▶この女性も，なにか秘密を隠し持っている!?

コラム

## アトランティスの言い出しっぺは誰？

超古代文明アトランティスは，いまだ実在したかわからない伝説の大陸だ。おそらく，歴史に残る最初の明確な記述は，古代ギリシャの哲学者プラトン（B.C.427〜B.C.347）の著作「クリティアス」「ティマイオス」によるもの。それ以降の研究書や小説は，すべてそこから出発しているか，さらには孫引きなのである。

### キミも読むしか！

▶アトランティスを奇抜な論で説明したポーウェル＆ベルジェの著作「魔術師の朝」は，日本ではサイマル出版会から縮訳版が出ている。「神秘学大全」のタイトルで探してみよう

## 体験版を100名に大プレゼント!!

このAVGを，ひとりでも多くの読者に実際にプレイしてもらいたい。そこで，体験版CD-ROMを100名にプレゼントしてしまうぞ。希望者は，官製ハガキに住所・氏名・年齢を書いて，マイコンBASICマガジン編集部「アトランティス・プレゼント係」まで送ってくれ。

協力:㈱キョーワインターナショナル

コンピュータ・ゲームのルーツ
●アーケード・ゲームの歴史を編纂する!!●

# Arcade Game Graffiti

第38回

## 1985年・Part3『キュートなプレイヤーたち』

### ゲームがカワイイ! プレイヤーもかわいい!

ゲーム・センターにいる女性。風営法施行以前だと，正直言って僕には「水商売」のイメージが強い(失礼)。その固定観念が変わったのは1985年の秋ごろ，それまでのゲーム・センターでは見られない光景を目撃したからだった。

いつもの客層のイメージからは遠い存在だった幼き姉妹。そのかわいいふたりは一生懸命『ツインビー』をプレイしている。

「お姉ちゃん，えんどうまめ。えんどうまめ」
「あ，本当だ」
――ドカーン!
「お姉ちゃん，タケノコ!　タケノコ!」
「あ，本当だ」
――ドカーン!

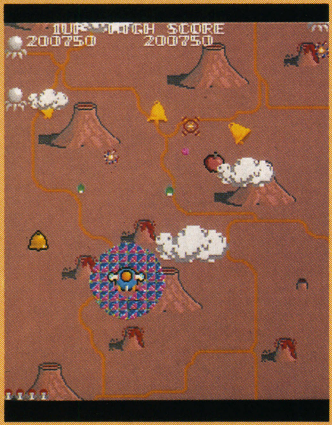
と，1面で終わってしまうプレイをくり返す。だが，とても楽しそうだ。彼女たちの貴重なお小づかいが失われていくのに，だ。

当時の僕は，プレイ時間を少しでも長くしようとしていたため，この"1面で何度ゲーム・オーバーになっても満足している"ことが理解できなかった。なぜだ?　おそらく遊園地と同じだろう。その「瞬間」を楽しむ現在のアミューズメント・センターに近い感覚か。

### ツインビー

### 愛嬌のある敵キャラクターが飛びまわる!

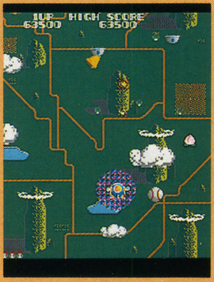
■コナミ
■縦スクロール・シューティング



空中・地上のショットを撃ちわけ，雲のなかに隠されたベルでパワーアップ。最終目的はスパイス大王を倒すこと。敵弾に当たると腕が取れ，対地攻撃ができなくなるが，救急車で修理可能。

▲縦方向にツインビーとウインビーが接触!　これぞ元祖ガッチンコ。星が扇状に飛び出すぞ

▼地上物を破壊していくとお助けアイテムが出現。ボールは画面内を跳ねまわり敵を倒しつづける



▲地上が暗くなったのはボスが登場する合図。偶数ステージと奇数ステージではBOSS曲が異なる

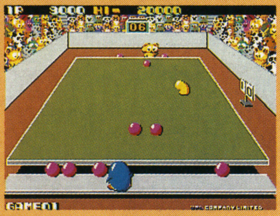
### ぺんぎんくんウォーズ

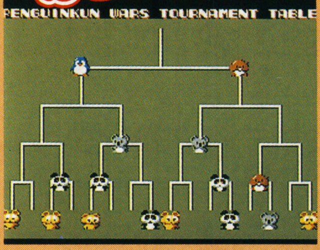
### 投げるボールに"魂"こめろ!

■UPL
■アクション

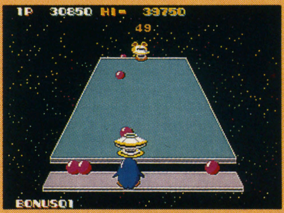
ぺんぎんくんを左右に動かし，お互いの陣地にボールを投げ合う。相手フィールドにすべてのボールを投げるか，タイムアップ時に自分のボールが相手よりも少ないと勝利。

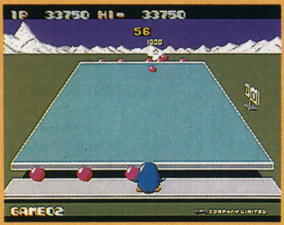
▶何をするか一目瞭然。シンプル・イズ・ベスト






▶エアホッケーを模したボーナス・ステージ





◀ボールをぶつけると失神する。つづけてぶつけろ!

◀穴からどんどん出てくるモグラは爆弾で退治!

とは言え，ゲーム・センターには'80年代中期まで，3K（恐い，暗い，汚い）イメージがあり，とても女の子が入れる雰囲気ではなかった。では何が彼女たちを店に導いたのか？

## ゲーセン→家？ 家→ゲーセン？

家庭用ゲーム機の普及が，テレビゲームのイメージを変えたのだろう。'85年に『スーパーマリオ』が発売されたといえば，どれだけの層の人々が影響を受けたかわかるはず。家で男性がおもしろそうに遊んでいるのを見た女性がプレイする。そこから女の子は学校で，母親は昼の井戸端会議で話題にして……と。余談だが，'85年までのファミコンでアーケードと重複しているタイトルは5割を超えている。

（1985年Part3終わり・Part4につづく）

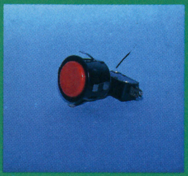
**参考資料**：
キョーワインターナショナル『THE HISTORY OF VIDEO GAMES』，A.M.P.グループ／アマチュアライン『究極ビデオゲームリスト1997』

## Graffiti Club

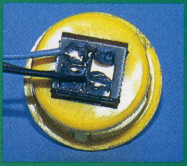
ゲーム以外に注目するこのコーナー。先月につづいて，たかがボタン……されどボタンの話をしましょう。アーケード・ゲームでは専用のボタンが制作されることもしばしば。たとえば'87年カプコン製『ストリートファイター』で使用された，ひとつのボタンで3段階の入力を判定する圧力スイッチなど，大型筐体はその大半がオリジナル・ボタンを使用しています。

しかし通常筐体の場合，基板を入れ替え，コンパネを流用したほうが店にとってはラクです。一部店舗をのぞいて，特殊スイッチの取り付け・修理に関わる技術者を常勤させる余裕はありません。各ソフトメーカーがオペレーター側の特殊ボタン離れに気づき，ON／OFFのみの探求をはじめたのも当然だったと言えます。

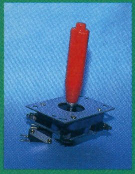
### お題：ボタン②

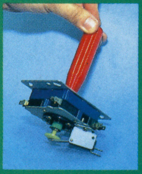


▼よく見ると端子が3か所ある。これが『超絶倫人ベラボーマン』専用のベラボースイッチ



▲『ハイパーオリンピック』でお目見えしたハイパーショット。爪や硬貨，鉄定規が必須？





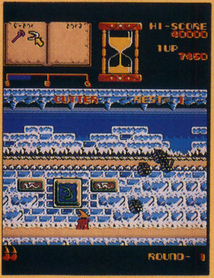
◀▶『アサルト』などに使われたレバー。スイッチの回路は写真の位置にある

## ウィズ

## HELPERのドラゴン。頼りになるぜ！

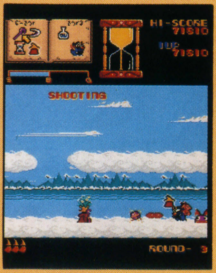
■セイブ開発／タイトー
■魔法使いアクション

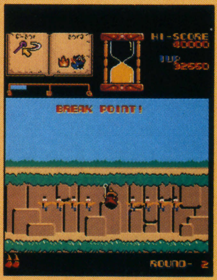
縦画面でありながら横スクロールする珍しいゲーム。プレイヤーは8種類の魔法を駆使して進んでいく。基本魔法の「SHOOTING」は使用回数の制限がないが，それ以外は入手した数のみ使用可。




▲スタート地点はラウンド2。道から落ちるとラウンド1へ行き，そこをクリアするとラウンド2へ進む

▼持っていない魔法を使用した場合，自分の頭上に花が咲く。とてもシ・ア・ワ・セ～な気分



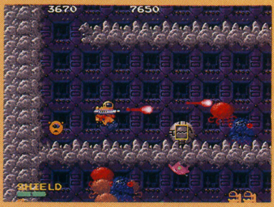




▲ブレイクポイントでは8人の仲間（精霊？）たちとパフォーマンス。左右に動いて最後にキメ！

## バラデューク

■ナムコ
■アクション・シューティング

主人公は連射ウェーブ・キャノンを手にし，オクティ族に捕らえられたパケット族をカプセルから解放，そのパケットたちとともにひたすら地下へ降りていく。うたい文句は“ブキミが気持ちいい！”。




▶オクティを倒すとカプセルが出現。トラップもある

◀救出したパケットはBOSSの動きを止めてくれる

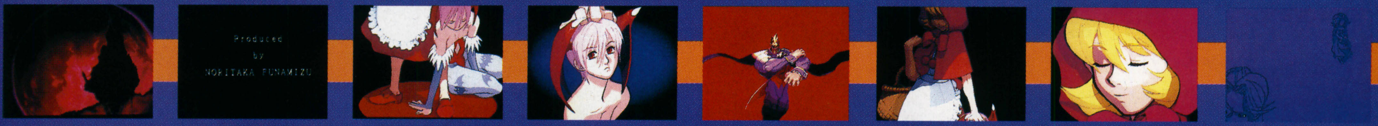
## フェアリーランドストーリー

■タイトー
■固定画面パズル・アクション

魔法をかけると敵キャラがケーキに変化，そのあと連続で魔法をかけるか，落とすと消滅する。ケーキ落下時に敵キャラも一緒につぶすと高得点。画面内の敵が全滅したら面クリアとなる。全101面。

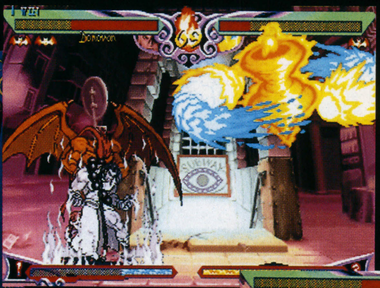
▶床板は下から上にのみ通過することが可能

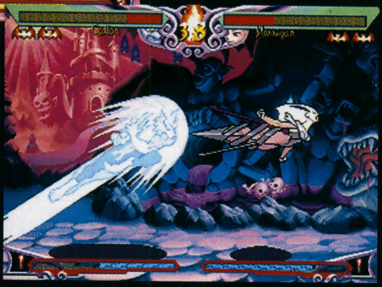
◀7面クリアするごとにデモシーンが流れる

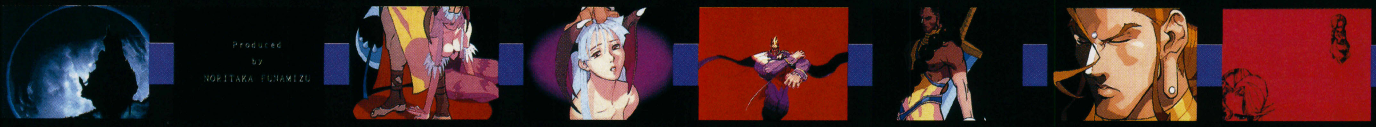


## ALL ABOUT ヴァンパイア セイヴァー追補版

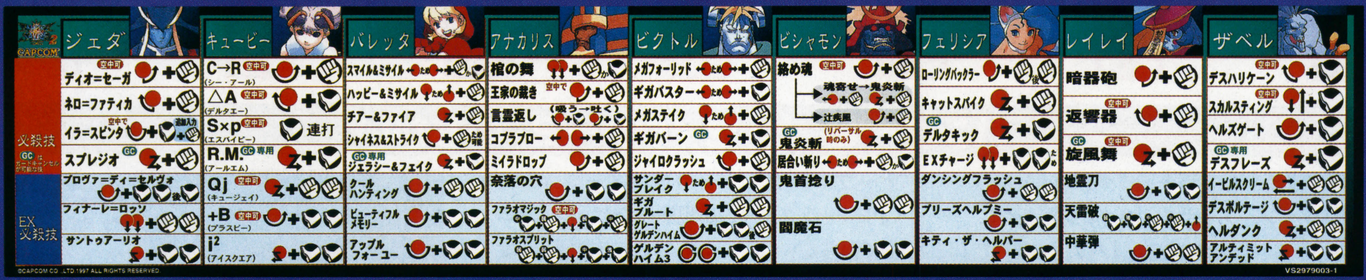
# ヴァンパイア セイヴァー2

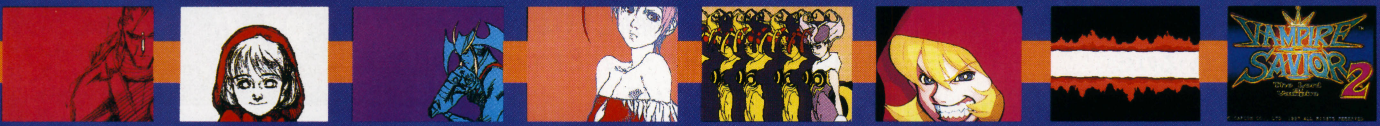


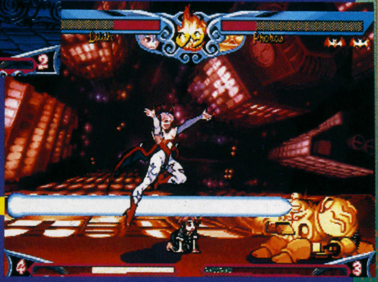




© CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.



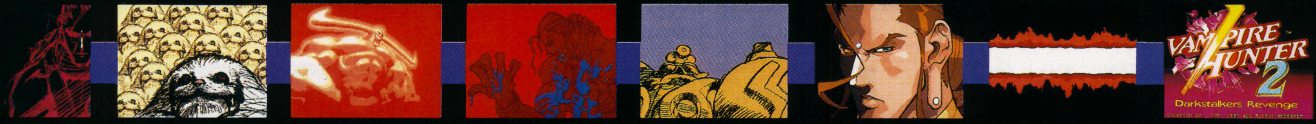



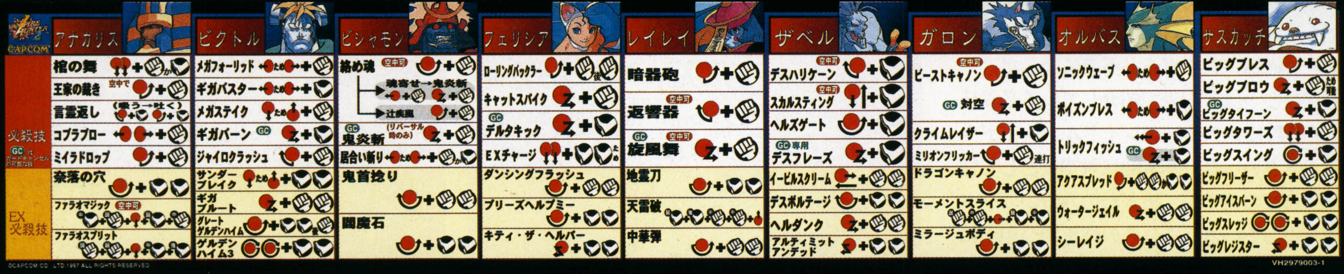


# &ヴァンパイア ハンター2 変更点一挙紹介！

ついに発売された『セイヴァー２』＆『ハンター２』。今月は８ページにわたって，前作からのシステム変更点や，新キャラクターなどについてくわしく紹介していく。お見のがしなく！

（文／白川大輔，八巻将之）



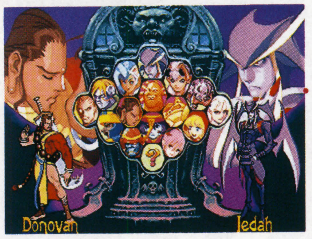


# システム変更点

## 『ハンター2』と『セイヴァー2』のちがい

最大のちがいは登場キャラクター。どちらもドノヴァン，フォボス，パイロンが新たに加わったが，そのかわりに，『ハンター2』ではジェダ，キュービィ，バレッタ，リリスが，『セイヴァー2』ではガロン，オルバス，サスカッチが削除されているのだ。

それ以外のちがいとしてあげられるのは，オープニング・デモのアニメーションやCPUキャラクターの出現順序など。システム面でのちがいは一切ないので，ほぼ同一のゲームと考えても，プレイにさしつかえはないだろう。ちなみに，以降で紹介している各種変更点は，すべて『セイヴァー2』と『ハンター2』共通のものとなっている。




**新キャラクター**

◀『セイヴァー2』のキャラクター選択画面。「ハンター」からドノヴァン，フォボス，パイロンが参戦

## 1本取ったときの残りタイム増加

前作『セイヴァー』で初登場し，『セイヴァー2』と『ハンター2』でも採用された，インパクトダメージゲージシステム。このシステムの特徴は，試合の途中でどちらかの体力ゲージがゼロになっても，規定本数を取るまではタイムが増えないこと。したがって，時間切れの直前で取得本数に差がついていると，逆転するのが至難のワザだった。それが『セイヴァー2』と『ハンター2』では，相手の体力ゲージをゼロにした時点で残りタイムが20カウント増加するようになった。たとえ残りタイムが数カウントしかない状況でも，1本取ることさえできれば，ふたたび攻撃のチャンス＝逆転の可能性が得られるのだ。

ただし，いくら残り時間をかせいでもカウントは99以上にならない（超過分は無視）。

▲各種攻撃をヒットさせ，相手をKOダウン状態にすると……　▲残りタイムが増加。ただし，99以上になることはない

## ジャンプ攻撃の変化

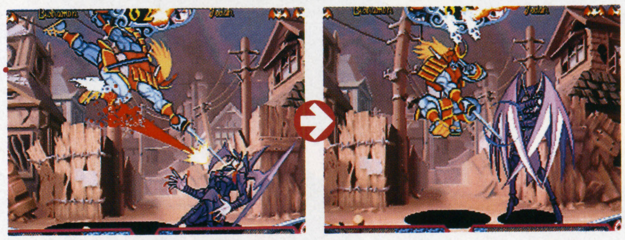
ジャンプ中の攻撃は初代『ヴァンパイア』および『ハンター』方式に変更された。

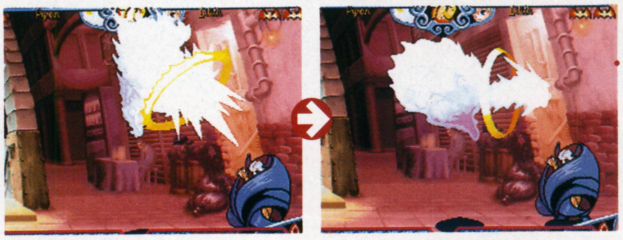
簡単に説明すると「着地するまでは何度でも技を出すことができる」というもの。ただし，1回のジャンプ中に同じ技を2回つづけて出せないし（例外あり），チェーンコンボではないので，先に出した技の硬直が解けたあとでなければ，つぎの技が出せない。実際には，ジャンプ直後の強攻撃→頂点付近で弱攻撃→着地寸前に弱攻撃ぐらいが限界だ。

この変更により，『セイヴァー』で採用されていた空中チェーンコンボは，ダークフォース発動中のみの専用攻撃になった。くわしくは次ページを参照してほしい。

**ジャンプ強攻撃→弱攻撃**

▶ジャンプ中の攻撃システムは「ハンター」までと同じ。空中チェーンコンボではないので，ジャンプ強攻撃→弱攻撃といった連係も可能だ。写真はビシャモンの「前方ジャンプ直後の強Ⓚ→弱Ⓚ」。相手のしゃがみガードをツブしながら攻めこめる強力な連係だ





**出ぎわキャンセル**

◀これはちょっと特殊な例。パイロンのジャンプ強Ⓟ空振り時に別のボタンを入力すると，モーションをキャンセルして押したボタンのジャンプ攻撃が出せる。ほとんどのキャラクターは，ジャンプ弱攻撃を別のジャンプ攻撃でキャンセルできるので覚えておこう

## ガード方向の変化

今回のバージョンアップにともない，特定の技のガード方向が微妙に変化した。

ひとつは，デミトリの立ち弱Ⓚやモリガンの立ち弱Ⓚなど，立ち状態での基本技でありながら足元を狙う攻撃。これらはすべて『ハンター』同様に立ちガード不能になった。

もうひとつは，右表で紹介している必殺技やEX必殺技。デモンクレイドル，シャドウブレイドといった，基本的に対空技として使用できる技の大半が，出ぎわのみ空中ガード不能となっている。それらの技を持つ相手に対して，むやみな跳びこみは厳禁だ。

### ■新たに空中ガードできなくなった必殺技 or EX必殺技

| 使用キャラ | 必殺技 orEX 必殺技 |
|---|---|
| ドノヴァン | イフリートソード |
| フォボス | ジェノサイドバルカン（腕の攻撃） |
| パイロン | ゾディアックファイア |
| リリス | シャイニングブレイド（地上にいるあいだ） |
| モリガン | シャドウブレイド（地上にいるあいだ） |
| デミトリ | デモンクレイドル（地上にいるあいだ） |
| ジェダ | なし |
| キュービィ | なし |
| バレッタ | チアー＆ファイア |

| 使用キャラ | 必殺技 orEX 必殺技 |
|---|---|
| アナカリス | なし |
| ビクトル | ギガバーン（出ぎわの一瞬のみ），メガフォーリッド，ギガブルート |
| ビシャモン | 鬼炎斬（地上にいるあいだ） |
| フェリシア | なし |
| レイレイ | なし |
| ザベル | なし |
| ガロン | 対空ビーストキャノン（出ぎわの一瞬のみ） |
| オルバス | なし |
| サスカッチ | ビッグタイフーン |

## ダークフォースの変化

今回のシステムで，もっとも大きな変更をほどこされたのがダークフォースだ。

まず，発動にスペシャルストックゲージを2本分消費するということ。1回の戦闘で何度も使うのは，ちょっとむずかしくなった。

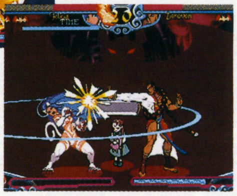
つぎに，ダークフォースを発動することで得られる効果。『セイヴァー』では，キャラクター固有の特殊能力を得られたが，『セイヴァー2』と『ハンター2』では，全キャラクター共通で以下の特殊能力が付加される。

①相手に与えるダメージが，すべて確定ダメージ（＝回復不可能なダメージ）になる
②空中チェーンコンボが可能になる
③発動したキャラクターの回復可能ダメージが，通常よりも早く回復する
④特定のEX必殺技の形態が変わる
⑤発動中は必殺技による「ケズリ」を受けない

上記のうち，とくに重要なのが①。相手の体力をイッキに奪うことができるので，一発逆転を狙うときや最後のトドメに重宝する。④の，ダークフォース中に変化するEX必殺技については下の一覧を参照してほしい。

そのほか細かい変更点として，ダークフォース発動時と終了時のポーズがなくなり，発動&終了直後も自由に行動できるようになったことがあげられる。ただし，発動ポーズ中に存在した無敵時間も削除されたので，とっさの回避手段に使うことはできなくなった。

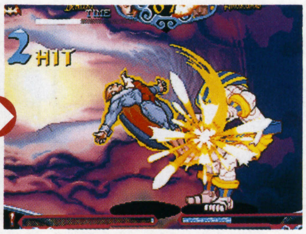
◀ダークフォース発動中に相手へ与えたダメージはすべて確定ダメージ。ただ，どんなに技を当てても『セイヴァー』と同じくゲージはタマらない



▶ダークフォースを発動させた瞬間。発動時および終了時のポーズが削除されたことにともない，発動した瞬間の無敵時間もなくなっている

### ダークフォース中の空中チェーン

▶ダークフォース発動中は『ヴァンパイア　セイヴァー』で採用されていた空中チェーンコンボが使用可能に。原理は地上のチェーンコンボと同じだ。そのかわり，ジャンプ強Ⓚ→弱Ⓚといった通常時の連係は使用できなくなる



### ■ダークフォース中に変化するEX必殺技一覧

**ドノヴァン**
プレス　オブ　デス

▲上空に現れた巨人が2回連続で相手を踏みつける。計3ヒット

**フォボス**
ファイナルガーディアンβ

▲変形してバルカン砲を撃ちこんだあとESプラズマビーム

**パイロン**
コスモディスラプション

▲画面上に連続して爆発を起こす。通常版よりヒット数が増加

**リリス**
スプレンダーラブ

▲通常よりも高い位置まで跳び上がり，ヒット数も増加

**モリガン**
バルキリーターン

▲3体に分身。ボタンで攻撃位置（弱が一番下）を選ぶと1体に

**デミトリ**
デモンビリオン

▲『ハンター』でのデモンブラストと同じ形態になる

**ジェダ**
プロヴァー=ディ=セルヴォ

▲通常版よりも相手を多く地面にこすりつけ，契約完了

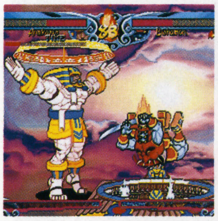
**キュービィ**
Qj

▲通常よりも1回多くバウンドする蜜玉を相手に放り投げる

**バレッタ**
アップルフォーユー

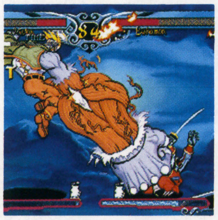
▲相手が1個目を受け取ったら，無数のリンゴ型爆弾で爆殺

**アナカリス**
奈落の穴



▲相手を穴に引きずりこんだあと，ESミイラドロップでシメ

**ビクトル**
グレートゲルデンハイム3



▲つかんで地面に投げつけたあと，メガスタイクで追加攻撃

**ビシャモン**
咎首晒し

▲3回刀を振り下ろす。朧ビシャモンが使ったときも同様

**フェリシア**
ダンシングフラッシュ

▲ダンシングフラッシュのあとにキャットスパイクを追加

**レイレイ**
中華弾

▲一度に2個の爆弾を投げる。爆弾の性能は通常時と同じ

**ザベル**
イービルスクリーム

▲手刀アッパーから，スカルパニッシュ風の空中投げに移行

**ガロン**
モーメントスライス

▲基本技のコンボを高速でたたきこんだあと，ツメで切り裂く

**オルバス**
アクアスプレッド

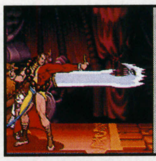
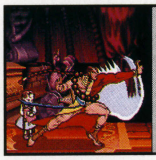
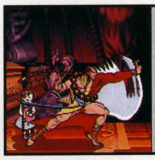
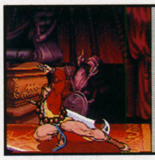
▲写真では1本しか見えないが，2本の水柱を発生させる

**サスカッチ**
ビッグアイスバーン

▲氷海に沈んで凍った相手に，ビッグブロウをたたきこむ

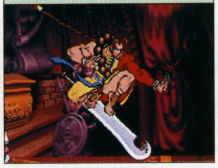
# 運命の狩人 ドノヴァン

基本技&特殊技は『ハンター』とほとんど同じだが，キルシュレッドのコマンドと性能が大幅に変更された。『セイヴァー2』と『ハンター2』で追加されたEX必殺技・スレイシュレッドの使いかたを含めて，新たな戦法の確立が必要となるだろう。

| | 弱パンチ | 中パンチ | 強パンチ | 弱キック | 中キック | 強キック |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 立ち(近距離) |  必殺技キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 | 必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 |  必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 | 必殺技キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード方向 屈 | 必殺技キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 | 必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 |
| 立ち(遠距離) | 必殺技キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 | 必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 |  必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 | 必殺技キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード方向 屈 | 必殺技キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 | 必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 |
| しゃがみ | 必殺技キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 | 必殺技キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 | 必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 | 必殺技キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード方向 屈 |  必殺技キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード方向 屈 | 必殺技キャンセル × ヒット効果 転倒 ガード方向 屈 |
| ジャンプ | 必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,空 | 必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,空 | 必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,空 | 必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,空 | 必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,空 | 必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,空 |

**特殊技**
ジャンプ中に⬇要素+弱Ⓚ
(剣なし時は使用不可)

**特殊技**
ジャンプ中に⬇要素+中Ⓚ
(剣なし時は使用不可)



**特殊技**
ジャンプ中に⬇要素+強Ⓚ
(剣なし時は使用不可)

**特殊技**
➡+強Ⓚ

**Ⓟ通常投げ**
相手の近くで
⬅ or ➡+中Ⓟ or 強Ⓟ

**追いうち攻撃**
相手がダウン or 転倒時に
⬆要素+Ⓟ or Ⓚ

**必殺技 キルシュレッド(剣を放す)** ⬇⬋⬅+Ⓚ

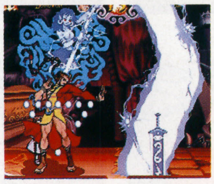
弱は自分の足元，強は前方遠距離，中は弱と強の中間に剣を突き刺す。剣を刺すときの無敵時間はなくなってしまった。

**必殺技 キルシュレッド(剣を戻す)** ⬇⬋⬅+Ⓚ

刺した剣を飛ばす。弱中強の順で飛距離が伸びる。ガード方向はつねにドノヴァン自身の攻撃を防ぐときと同じになる。

**必殺技 キルシュレッド(剣に落雷)** ⬇⬋⬅+Ⓟ

刺している剣に雷を落とす。食らった相手は感電のけぞりになる(=ダウンしない)ため，つづけて攻撃を当てられる。

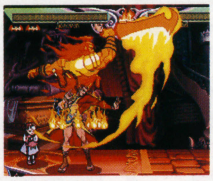


**必殺技 ブリザードソード** ⬅⬋⬇⬊➡+Ⓟ

精霊を呼び，氷の結晶を撃つ飛び道具。前作とちがい，空中の相手にヒットした場合のみ，追いうち攻撃をキメられる。

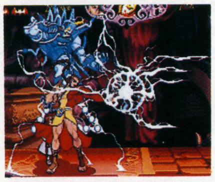
**必殺技&GC イフリートソード** ➡⬇⬊+Ⓟ

ドノヴァンの背後に精霊が出現し，炎の剣を振り上げる。出るまでのスピードが遅く，対空として使うには先読みが必要。



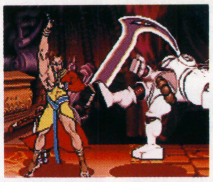
**必殺技 ライトニングソード** ⬅⬇⬋+Ⓟ

無数の突きをくり出す。フォロースルーが長いうえ，ガードキャンセルされやすい。ガードされるとほぼ反撃を食らう。



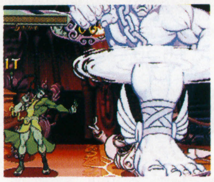
**必殺技 ソードグラップル** ➡⬊⬇⬋⬅+中Ⓟor強Ⓟ

呪文を念じて剣を動かし，相手を切り裂く投げ技。キルシュレッド中は使用できない，ES版がないといった特徴がある。



**EX必殺技 ブレス オブ デス** ⬅⬋⬇⬊➡+Ⓚ

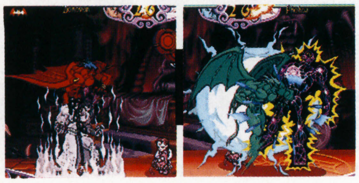
弱Ⓚなら目の前に，強Ⓚなら遠くに巨人が出現し，相手を踏みつける。ダウンした相手への追いうち攻撃としても使用可。



**EX必殺技 チェンジイモータル** 中Ⓟ，弱Ⓟ，⬅，弱Ⓚ，中Ⓚ

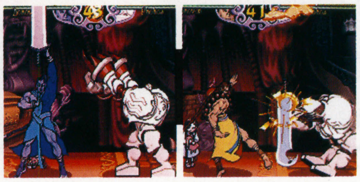
ドノヴァンが魔人に変化，後退したのち，前方へ向かって突進攻撃をくり出す。

突進中はレバーの上下で高度を調整できる，技の前後に無敵時間があるなど，技の性能は『ハンター』のものと変わらない。ただし，光を放っているときのみ自動的に空中ガードをする現象はなくなった(=着地してから行動可能になるまでは完全なスキになった)。



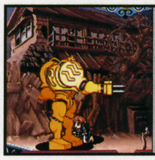
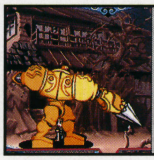
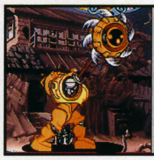
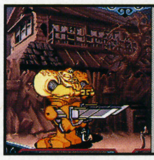
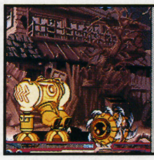
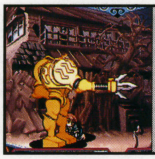
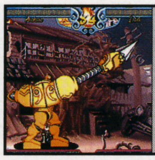
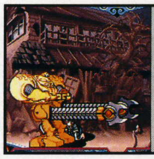
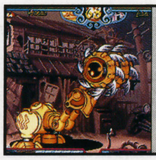
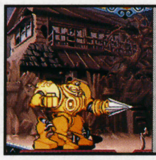
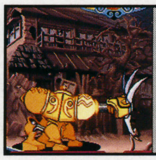
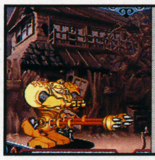
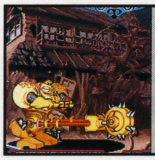
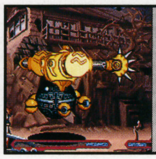
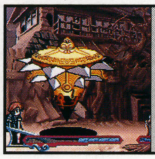
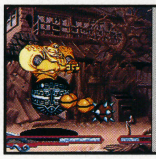
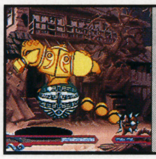
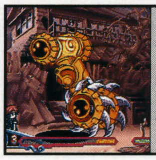
**EX必殺技 スレイシュレッド** ⬅⬇⬋+ⓀⓀ

ソードグラップルのようなポーズを取ったあとに，背中の魔剣・ダイレクが回転しはじめる。コマンドが完成した瞬間から行動可能になった直後まで完全無敵。発動中はⓅを押すと上段を，Ⓚを押すと下段を剣が攻撃するが，いずれも立ちorしゃがみのどちらでもガード可能。ちなみに，キルシュレッド発動中にこの技を使うことはできない。



# キラーマシーン フォボス

ドノヴァンとは対照的に大幅な変更がほどこされた。必殺技の削除&追加はもちろん，基本技の大半が新たに描きなおされている。なお，立ち状態の基本技は近距離・遠距離ではなく，レバーを⬅orニュートラルか，➡に入力することで変化するようになった。

| | 弱パンチ | 中パンチ | 強パンチ | 弱キック | 中キック | 強キック |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 立ち |  必殺技キャンセル ○+× ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 |  必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 |  必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 |  必殺技キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 |  必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 屈 | 必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 |
| 立ち(レバー➡) |  必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 |  必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 | 必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 |  必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 | 必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 |  必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 |
| しゃがみ |  必殺技キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 |  必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 | 必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 |  必殺技キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード方向 屈 |  必殺技キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード方向 屈 | 必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり+転倒 ガード方向 屈 |
| ジャンプ |  必殺技キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,空 | 必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,空 |  必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,空 |  必殺技キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,空 |  必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,空 |  必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,空 |

### Ⓟ通常投げ

相手の近くで
⬅ or ➡＋中Ⓟ or 強Ⓟ

### Ⓟ空中投げ

空中&相手の近くで
⬅要素or➡要素＋中Ⓟor強Ⓟ

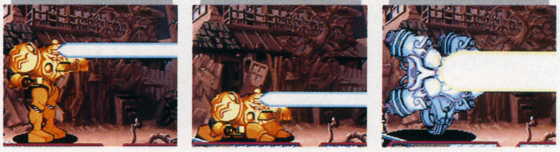
### 追いうち攻撃

相手がダウン or 転倒時に
⬆要素＋Ⓟ or Ⓚ

### 必殺技 ● プラズマビーム ● ⬇⬊➡＋ⓅorⓀ

Ⓟなら立ち状態，Ⓚならしゃがみ状態で凍結効果を持つビームを発射する。今回は真上に発射することはできなくなった。

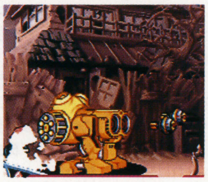
Ⓟ版 / Ⓚ版 / ES技



### 必殺技 ● マイトランチャー ● ⬇⬋⬅＋Ⓟ(空中でも使用可能)

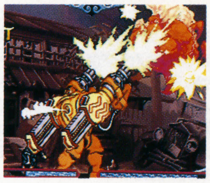
地面に落ちると破裂して，爆炎を発生させる飛び道具。弱中強の順で爆弾の飛距離&爆弾の大きさが増加する。

硬直時間は長めだが，フォボスの必殺技のなかではもっとも使い勝手がいい。基本技をキャンセルして仕掛けると有効だ。



### 必殺技 ● ジェノサイドバルカン ● ⬅⬇⬋＋Ⓟ

腕を振り上げたあと前方斜め上にレーザーを射出，食らった相手にバルカン砲の連射を浴びせる。腕の攻撃が空振りした場合でも，レーザーがヒットすればバルカンを撃ちこめる。『ハンター』に存在した，出ぎわの立ちガード不能の攻撃判定はなくなった。



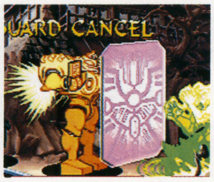
### 必殺技 ● プラズマトラップ ● 空中で⬇⬋⬅＋Ⓚ

空中から機雷を投下，一定時間が経過すると爆発し，電撃を発生させる。電撃が発生するまで攻撃判定が出現しないのが特徴。

なお，この技は高度制限がないため，地上で⬇⬋⬅⬉と入力し，一瞬待ってボタンを押せば，ジャンプ直後に出すこともできる。

### GC専用 ● リフレクトウォール ● ガード中に➡⬇⬊＋Ⓟ

ガード時に使用している光の壁を前方へ飛ばして反撃。空中でも使えるのが強みだが，そのぶん攻撃値はかなり低めだ。



### 必殺技 ● サーキットスクラッパー ● 相手の近くで➡⬊⬇⬋⬅＋中Ⓟor強Ⓟ

磁力で相手を捕獲後，上空へ投げ飛ばす。攻撃力，投げ間合いともに平均レベル。投げたあとの追いうち攻撃はまずムリ。

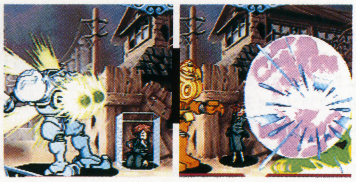
### EX必殺技 ● ファイナルガーディアンβ ● ➡⬇⬊＋ⓀⓀ

『ハンター』でのファイナルガーディアンとコンフュージョナーが融合したような技。光弾を相手に撃ちこみ，ヒットすると自分の身体を砲台に変型させて銃撃を浴びせる。

光弾は飛び道具をかき消しつつ進む（レーザーはすり抜ける）ため，中間距離で飛び道具に対するカウンターとして仕掛けるのが，基本的な使いかたと言えるだろう。

### EX必殺技 ● イレイジングスフィア ● ⬅⬇⬋＋ⓀⓀ

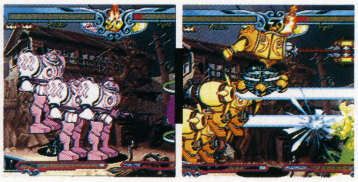
ファイナルガーディアンβの光弾と同型の弾を発射，一定距離進むと爆発する。コマンド入力時に押したボタンで光弾の爆発する位置を指定することが可能。弱Ⓚ＋強Ⓚ，弱Ⓚ＋中Ⓚ，中Ⓚ＋強Ⓚ，Ⓚ3つ同時押しの順で，爆発する位置が遠くなる。光弾を発射したあとにフォボスが攻撃を食らっても，爆発が起こるのが強み。



### EX必殺技 ● レイ オブ ドゥーム ● ⬇➡⬊＋ⓅⓅ

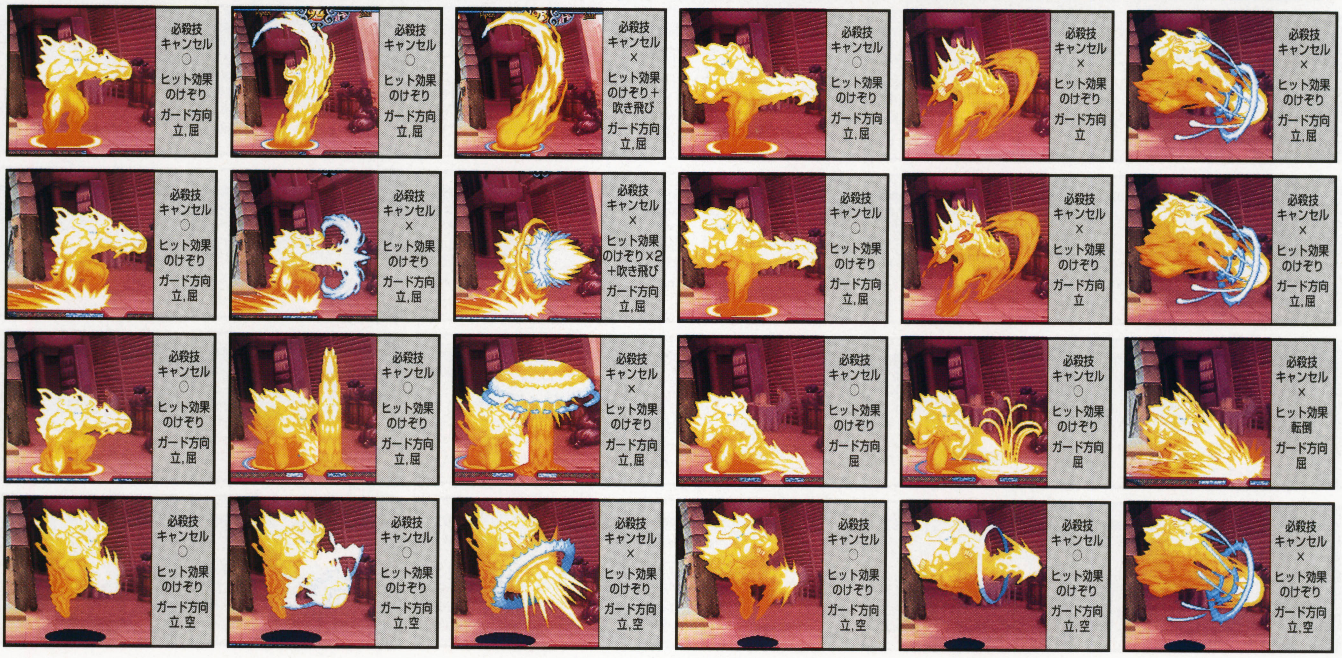
コマンドを入力すると2体のフォボスが出現し，本体の動きを追尾，本体が攻撃を出すとレーザーでサポートしてくれる。

この技を発動しているあいだは，レバー操作で画面内を自由に飛行することが可能。地上まで降下すれば地上攻撃も出せるので，スピーディな動きで，足払いとジャンプ攻撃の2択攻撃を仕掛けていくといいだろう。



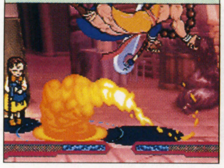
# 宇宙の支配者 パイロン

見た目の変化は少ないが，基本技の食らい判定が大きくなったり，必殺技の動作時間が長くなったりと，全体的に『ハンター』より弱体化したようだ。なお，ジャンプ中に⬇要素＋Ⓟで斜め下へまっすぐ降下するパンチ攻撃を出せる（ただし，しゃがみガード可能）。



| | 弱パンチ | 中パンチ | 強パンチ | 弱キック | 中キック | 強キック |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 立ち | 必殺技キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 | 必殺技キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 | 必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり＋吹き飛び ガード方向 立,屈 | 必殺技キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 | 必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立 | 必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 |
| 立ち(レバー➡) | 必殺技キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 | 必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 | 必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり×2＋吹き飛び ガード方向 立,屈 | 必殺技キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 | 必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立 | 必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 |
| しゃがみ | 必殺技キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 | 必殺技キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 | 必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,屈 | 必殺技キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード方向 屈 | 必殺技キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード方向 屈 | 必殺技キャンセル × ヒット効果 転倒 ガード方向 屈 |
| ジャンプ | 必殺技キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,空 | 必殺技キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,空 | 必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,空 | 必殺技キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,空 | 必殺技キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,空 | 必殺技キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード方向 立,空 |

**Ⓟ通常投げ**
相手の近くで
⬅ or ➡＋中Ⓟ or 強Ⓟ



**Ⓟ空中投げ**
空中で相手の近くで
⬅要素 or ➡要素＋中Ⓟ or 強Ⓟ

**追いうち攻撃**
相手がダウン or 転倒時に
⬆要素＋Ⓟ or Ⓚ

**必殺技 ● ソルスマッシャー ● ⬇↘➡＋Ⓟ(空中でも使用可能)**

両腕から火球を発射する。弾の性能は『ハンター』のものとほぼ同じだが，撃ったあとのスキが格段に大きくなった。

地上版

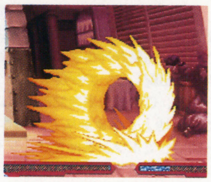
空中版

ES技

**必殺技&GC ● ゾディアックファイア ● ➡⬇↘＋Ⓟ**

身体をリング状に変型させて突進。弱中強の順で突進スピードが速くなり，移動距離も伸びる。ES版は攻撃回数が大幅に増加する。

ヒットorガードさせたときのスペシャルストックゲージ増加量が多いので，攻撃後のスキが小さい弱を連係に組みこんでいこう。



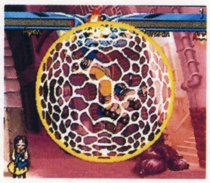
**必殺技 ● オービターブレイズ ● 空中で⬇↙⬅＋Ⓚ**

空中でコマのように回転しながら前方へ降下する。弱中強の順で回転速度&飛行速度が上がるほか，攻撃がより遠くまで届くようになる。ゾディアックファイアと同様，攻撃後にそれほど大きなスキはないため，乱発しなければ有効な奇襲技と言える。

**必殺技 ● プラネットバーニング ● 相手の近くで ➡↘⬇↙⬅＋中Ⓟor強Ⓟ**

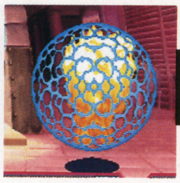
相手をつかんだあと身体を球状に変化させ，宙に舞いあがってから，地面にたたきつける投げ技。

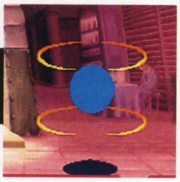
パイロンは必殺技コマンドの関係上，プラネットバーニングを入力したのに，ほかの必殺技が暴発するということがないので，機会があれば積極的に狙いたい。



**必殺技 ● ギャラクシートリップ ● ⬅⬇↙＋ⓅorⓀ（空中でも使用可能）**

青い球体に包まれて消えたあと，指定した位置に現れる。攻撃能力を持たない移動技だが，ザベルのヘルズゲートとちがって姿が消える途中から無敵になるため，緊急回避には向いていない。出現位置は，Ⓟは空中で，Ⓚは地上。ボタンの弱中強で，それぞれ画面の左，中央，右となっている。空中に出現した場合は，落下中に攻撃を出すことが可能だ。





**EX必殺技 ● コスモディスラプション ● ⬅↙⬇↘➡＋ⓅⓅorⓀⓀ**

画面内に複数の小さな光弾が現れ，出現した順に大爆発を起こす。爆発をガードさせてからラッシュに持ちこむのが基本的な使いかた。コマンド入力時にⓅを押しつづける時間で，攻撃の形態（星座の形）が「三角定規座」→「カシオペア座」→「オリオン座」→「北斗七星」に変化する。また，Ⓚで仕掛けるとⓅよりも遠くに光弾を出せる。

**EX必殺技 ● パイルドヘル ● ➡⬇↘＋ⓀⓀ（空中でも使用可能）**

身体を球状にしてエネルギーを集約，火柱に変型して一気に放出する。

攻撃判定が小さく，単発で使うには不向き。また，出ぎわにスキがあるため，連続技にも組みこめない。相手を跳び越えたあとに仕掛けるなどすれば，一応奇襲になるが，ダメージが低いのが難点。スペシャルストックゲージを消費してまで使う価値はない？

**EX必殺技 ● シャイニングジェミニ ● ⬇➡↘＋ⓅⓅ**

分身が出現して援護攻撃を行なう。分身が出す技は，パイロンの状態と押したボタンによって以下のように変化する。

立ちⓅ＝しゃがみ強Ⓚ
立ちⓀ＝ゾディアックファイア
しゃがみ攻撃＝各ボタンに対応した立ち攻撃
ジャンプⓅ＝オービターブレイズ
ジャンプⓀ＝ジャンプ⬇要素＋強Ⓟ

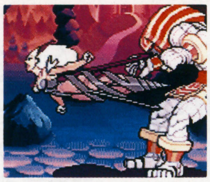
## 旧キャラクターの追加技

『セイヴァー』に登場していたキャラクターたちも，それぞれ調整をほどこされている。このページでは，簡単ではあるが，新たに追加された技をひととおり解説していこう。

### モリガン

特殊技 ● シェルキック ● ジャンプ中↓要素＋弱Ⓚor中Ⓚ

ツバサをドリル状に変型させて攻撃。弱or中の基本技からキャンセルで出すことができるものの，ケズリ能力はない。『ハンター』よりも攻撃判定の出現が遅く，一定高度以上でないと出せないため，ダッシュ攻撃ではなくジャンプ攻撃から出すといい。



### バレッタ

EX必殺技 ● (技名なし) ● ←↓↙＋ⓀⓀ

立ち強Ⓚと同様のグラフィックで，地雷のかわりに人形型の爆弾を発射。爆弾はゆるやかなスピードで前進したのち，一定距離進むと爆発する。

コマンド入力時に押したボタンによって，前進する距離を指定することが可能で，弱Ⓚ＋中Ⓚ，弱Ⓚ＋強Ⓚ，中Ⓚ＋強Ⓚの順に進む距離が伸びていく（Ⓚ3つ同時押しで入力した場合は中Ⓚ＋強Ⓚと同じ）。弱Ⓚ＋中Ⓚで仕掛けたあと，ラッシュをかけるのが基本的な使いかただろう。

### ビクトル

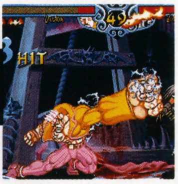
必殺技 ● ギガバスター ● ←タメ→＋Ⓚ

『セイヴァー』では削除されていた突進技だ。前方ダッシュしたあとにしゃがんだ姿勢で前蹴りをくり出す。攻撃判定の出現は遅いものの，フォロースルーが短く，メガフォーリッドより使い勝手がいい。ES版は，前方ダッシュ後にジャンプして跳び蹴り3発。

ES技

EX必殺技 ● ギガブルート ● →↓↘＋ⓅⓅ

初代『ヴァンパイア』のスペシャル必殺技（『ハンター』では，ESギガハンマー）が復活。突進しながらコブシで3回攻撃する。空中ガード不可，飛び道具を無効化など，ほぼ当時の性能のままだが，突進時の無敵時間が削除された。相手の飛び道具に対するカウンターや遠距離での対空として使っていくといいだろう。



## 隠れキャラクター

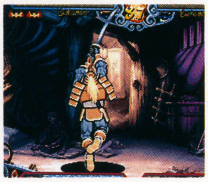
『セイヴァー2』『ハンター2』には，さまざまな隠し要素が存在する。『セイヴァー』でも登場した朧ビシャモンやシャドウに加え，新たな隠れキャラクターとしてマリオネットが参戦だ。

### 朧ビシャモン

『セイヴァー』では，一定の条件を満たした場合のみ闘うことが可能なCPU専用キャラクターだったが，『セイヴァー2』『ハンター2』ではプレイヤーが使用することもできるようになった。選択方法は，ビシャモンにカーソルを合わせ，スタート・ボタンを押しつつキャラクターを選べばOKだ。ふつうのビシャモンにない技&性能がちがう技は右の5つ。

必殺技&GC ● 鬼炎斬 ● →↓↘＋Ⓟ

攻撃判定の大きさや出現タイミングはふつうのビシャモンと同じだが，リバーサル時以外でも出せるのが，最大の強み。



必殺技 ● 怒鬼炎斬 ● ←↙↓↘→＋Ⓟ

突進しながら刀を振りまわしたのち，鬼炎斬の動作で宙へ舞い上がる。弱中強の順で突進距離と舞い上がる高さが増加。

必殺技 ● 鬼火束ね ● →↓↘＋Ⓚ

刀をかまえている腕から鬼の顔を発生させつつ，前方へ踏みこむ。鬼の顔には通常の飛び道具をかき消す能力がある。

必殺技 ● 鬼嬲り ● ↓↘→↗＋Ⓟ

前方へ低く跳んでいき，相手との距離が近いときは投げ，遠いときは刀を振り下ろす打撃技をくり出す。

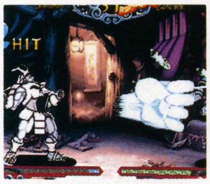
打撃

投げ

EX必殺技 ● (技名なし) ● ←↓↙＋ⓅⓅ

左腕をかまえて念じるとヨロイの口から巨大な手が出現，前方に向かって飛んでいく。

弾の飛行スピードが速く，飛び道具（EX必殺技の飛び道具はのぞく）をかき消す能力を持つ。発射するまでにスキがあるため，連続技に組みこむことはできない。



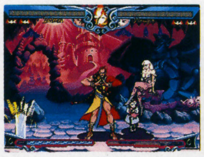
| | | |
|---|---|---|
| 必殺技 | 上段居合い斬り | ←タメ→＋Ⓟ |
| 必殺技 | 下段居合い斬り | ←タメ→＋Ⓚ |
| 必殺技 | 切り捨て御免 | 相手の近くでレバー1回転＋Ⓟ |
| EX必殺技 | 晒首晒し | 相手のダウンor転倒時に↓↓＋ⓅⓅ |
| EX必殺技 | 鬼首捻り | ←↙↓↘→＋ⓅⓅ |
| EX必殺技 | 閻魔石 | ←↙↓↘→＋ⓀⓀ |

### ドノヴァン&フォボスのマイナーチェンジバージョン

ドノヴァンとフォボスは，スタート・ボタンを押しながらキャラクターを決定すると……。

●ドノヴァン……キルシュレッド（剣を刺す）の性能が変化する。画面のどの位置でコマンドを入力しても，弱は左端，中は自分の足元，強は右端に剣を刺す。

●フォボス……ジャンプの性質が『セイヴァー2』では『ハンター2』仕様（レバー↑要素で空中に浮遊，レバー↓要素で降下），『ハンター2』では『セイヴァー2』仕様（通常ジャンプ）に。



▲弱・キルシュレッドなら，自分の後方に剣を刺すことも

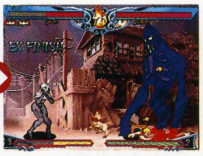
▼『ハンター2』フォボスはレバー↑要素で空中に停滞

### シャドウ

『セイヴァー』でも使えた隠れキャラ。使用方法も同じで"?"にカーソルを合わせたあと，スタート・ボタンを5回押してから決定」でOKだ。1人目の使用キャラを指定したければ，使いたいキャラにカーソルを合わせ，スタート・ボタンを3回押したあとに，前述のコマンドを入力すればいい。

シャドウ使用中は，倒した対戦相手がつぎの使用キャラになるが，『ヴァンパイア』シリーズの知識さえあれば，それなりに勝ち抜くことが可能だ。

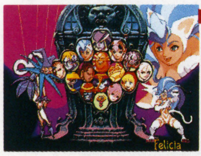
▲相手をKOすると，使用していたキャラが石化し……



▲倒した相手に乗りうつり，つぎの使用キャラとなる

### マリオネット

マリオネットはつぎの対戦相手に変貌する隠れキャラで，このキャラを使用すると，つねに同キャラ戦を行なうことになる。シャドウのときとちがい，極端にキャラクターの相性が悪い闘いを強いられることがないのが利点だが，いろいろなキャラクターを使いこなす腕を持っていなければ，連勝しつづけるのはむずかしいだろう。なお，マリオネットを使用するには，「?」にカーソルを合わせたあと，スタート・ボタンを7回押してからキャラを決定すればいい。



▲これがマリオネット。この場合はフェリシアになる

欄外㊙情報 『ハンター2』『セイヴァー2』のエンディングでは1枚絵が出現するが，じつは16分の1の確率でいつもとちがう1枚絵が表示されるぞ。チャレンジしてみよう！

話題のゲームでメーカーと対決!
勝てば読者プレゼント!!
負けてもメーカーの楽しい情報が満載!!!

# Fooすけのナンかチョーダイ!!

フー

## ROUND7:リベンジ・オブ・Foo!

**今月の対戦相手**

㈱ジャレコ

**勝負するゲーム**

テトリスプラス2

[こんかいはふくしゅう] ハッキリ言って先月の読プレはものすげえ数のハガキがきた。当たったヒトはおめでとう! はずれたかたゴメンナサイ。まあ, いつもハガキをくれる読者様にはそのうちオイラからオリジナルのプレゼントしちゃるけん。期待せずに待つよろし。

(デキすぎる男/加藤Fooすけ)

☆★★★☆☆

# アレクセイ・パジトノフ氏にささぐ(編注:ささぐな。)……

### 第7回目にして復讐戦なのか!?

どうも, Fooすけっス。ところで先月は, 親善試合で連敗しつつも, たまに勝ってはまた連敗の大敗北。そして届いたハガキには「Fooすけ弱い」「負けすぎ」「弾幕うすい」「何やってんの」などといった失望の言葉とともに「スーチーパイフィギュアセット希望」とか, 「ときめきメモリアルシールバージョンプラスポスター希望」などど書いてある。思わず「ききき, キミたちぃ!」と叫びたくなるわけぇ。いや, むろん冗談ですが?

む, すまぬ。ちょっと取りみだしたようであるな。よきにはからわんコトもナーイ! ぷぷんぷぷーん! ばーい, ナッシュ。

……などと考えて歩いているうち, 気がつくとジャレコ本社の前に立っていた。

そう。今日は, 先月のAMショーでこてんぱんにノされた『テトリスプラス2』の復讐戦にきたのだ。Fooすけはひとつ深呼吸をすると, ジャレコ本社へと入っていく……。

◀これが東京は用賀にあるジャレコ本社である。外観はもとより, 内装がスバラシイのだ。やはりロビーは吹き抜けですよね

◀練習試合で勝ってちょっとテレ気味。こりゃイケる!?

### これでもテトすけと呼ばれてたのよ?

かつてFooすけは, テトリスに興じるあまりに「テトすけ」と呼ばれた時代が存在したのだ。たしか。そのFooすけが, たとえ亜流とはいえテトリスで負ける, などということがあってはならない! ……もうあったけど。なんか言ってて情けなくなってきた……。

「たのも~!」

気を取りなおして人を呼ぶ。出迎えてくれたのは, ジャレコ広報宣伝部のかたがただ。

「今日はうちの幸前がお相手します」

幸前さん……!? たしか, AMショーでFooすけを倒したのは木村さんでは……。

「木村は今回いませんよ(キッパリ)」

なにぃ~! だとすれば, ワシゃ何のためにきたんじゃい, ミート!? いや, 落ちつけ。勝負に出てくるぐらいだから, 幸前さんはとても強いのでは? なら, 倒すまでよ!

かくして, Fooすけの復讐劇がはじまった。

「では, ルールはVSモードのクラシック, 教授, 助手子の各モードで勝負し, 2ゲーム取ったほうの勝利でいいですね? キラーン」

最後のキラーンはFooすけの目が輝いた音である。提案は問題なく受け入れられ, まずは小手調べ, といった感じで, クラシック・モードでの勝負が開始された。

そして2分後。

「……負けました~」

幸前さんが悲鳴を上げる。

「いやぁ, こんな強いかたがくるって聞いてなかったんですよぉ」

……どうやら, 幸前さんはさほどテトリスをやっているわけではないらしい。教授モードでも, Fooすけから1本取ったものの, 結局はFooすけが勝ち, 勝負は幕を閉じた。

「それでは, 今日はありがとうございました。あ, これ読プレです。ではまた!」

リベンジなどみじんも感じさせない雰囲気のなか, 見送られるFooすけ。これで……これでよかったのか!? う~, 木村さんとも勝負させてほしかったナリ……。

▲負けてしまってトホホな感じの幸前さん。なんか余裕が感じられるのは, カンぐりすぎなのか?

### いっただきぃ

ゲーム・センターで, 1日1時間の特訓の末ようやく教授と助手子を手なずけたのに, 復讐の相手がいないなんて……。えへ。

で, 今回はゲームボーイ版の『テトリスプラス』を1個ゲット! テト好きは住所, 氏名, 年齢をハガキに書いて送るべし! 宛先は,

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
**マイコンBASICマガジン**
**『ふナンチョ!』係**

〆切は12月8日。バシッとキメろ!

※この物語は一部フィクションですが, 勝敗に関しては事実にもとづいております(編集部)



Tetris © 1987 Elorg. Original Concept & Design by Alexey Pajitnov.Tetris Licensed to The Tetris Company and Tetris plus2 Sublicensed to Jaleco Ltd.
Tetris® & Tetris plus2™ Sublicensed to Jaleco Ltd. byThe Tetris Company All Rights Reserved. ©1997 JALECO LTD.ALL RIGHTS RESERVED.

こんなテクニックがあるんです

## 『テトプラ2』におけるちょいテク集

今回は『テトプラ2』の3モード対応のちょいテクをお届け。ちなみに，VSモードに登場する「助手子（じょしゅこ）」の声は，菅原祥子が担当しているぞ！

### ❶アルファベットと同時消し

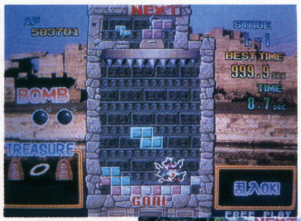
ノーマル・モードのステージをクリアするには，空欄となっているアルファベットをすべてそろえる方法と，背景の絵を完全に出現させる方法の2とおりある。単純にクリアをめざすなら，後者のほうが確実。2ライン以上を同時に消していくのがコツだ。

◀アルファベットの色調が暗い部分は、まだそろっていないことを表す。狙って消そう

▶2ライン以上消せば、背景の絵が少しずつ表示される。テトリスをキメろ！

### ❷教授，助手子を上手にサバけ

ストーリー・モードで活躍する教授と助手子は，ときにはクリアの手助けとなるものの，ジャマになることもしばしば。彼らは基本的に左右へ動くだけだが，キャラに重なるようにブロックを置くと，直接ブロックをよじ登りはじめるので注意しよう。

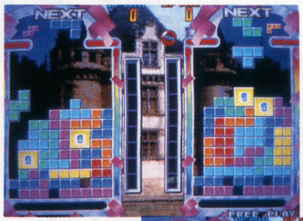


◀トラップで動けなくなった場合だけは、ブロックを重ねて救出するしかない

▶目的のブロックがこないときは、どこか1か所に積み上げて処理するのだ

### ❸アイテムはあなどれない

対戦モードで出現するアイテムは，ラインを消したときに，相手へ余計にラインを送ってくれるものだ。このアイテムがついたブロックは，ノーマル・モードのアルファベット同様，イッキに消さないと効力を発揮しないぞ。まとめ消しを心がけること。



▲▶アイテム・ブロックを確実に消していくことで、有利な勝負が展開できる

## ふナンチョ伝言板 from ジャレコ

今月は，ジャレコのK氏による特別読み切りだ！　なんだかオソロシげな話じゃのう。くわばらくわばら。

### テトリスプラス2 惨敗記念特別怪談
# 真説・用賀怪談

その夜、私はたまっていた仕事がなかなか片づかず、皆が帰宅したフロアでひとりデスクに向かっていた。終電もなくなった午前1時すぎ、閑散としたジャレコ本社のショールームに、小さなゲーム音が寂しく流れていた。「こんな時間にいったい誰が？」不審に思い、私は忍び足でショールームに向かう。近づくにつれ、ゲーム音に混じって人のうめき声が聞こえてきた。何を言っているのかはよく聞き取れない。私は怖じ気づきそうになる自分を奮い立たせ、声を出す。「誰ですか？」返事はない。思い切ってショールームに踏みこむ。と、男がひとり、背中を丸めてゲーム機に向かっているではないか。真っ暗闇のショールームに、ゲーム機の光だけがボウッと彼を照らしていた。

「テトリ～ス……テトリ～ス……
口惜しや～……テトリ～ス……」

男が薄笑いを浮かべてうめいている。さっきの声はこれだったのだ。もともと子どものころから臆病だった私は一目散にその場から逃げ出していた。やりかけの仕事を放り出し、急いで帰り支度をすませた私は会社から飛び出すと同時にタクシーに手を挙げていた。

彼がいったい誰だったのか？とうとう私にはわからなかった。自分の会社にあんな恐ろしい男がいるのだろうか？しかしいくら考えても答えは出ない。あの事件のことを誰に打ち明けることもできず、私は今日もデスクに向かっている。

ジャレコ社員匿名希望Kさん

お知らせ　『ふナンチョ！』では，誌上で対決してくださるゲーム会社を募集しています。我こそは，と考えているところは，ぜひ編集部までご一報ください。心よりお待ちしております。

# とことんぷよぷよSUN

■発売元：コンパイル
■対応機種：アーケード
セガサターン
ニンテンドウ64
プレイステーション
（11月27日発売）

秋深し，隣りはなにを「とこぷー」です。PSの『ぷよSUN決定盤』は11月27日発売，4,800円に決定しました。移植度はかなり高いです。いいデキです。はい。さて，今月はキーチェーン・ゲーム「ぷよりん」を大特集。　　（講師：大出綾太）

## 史上初!? 液晶ゲーム「ぷよりん」攻略をやるぞ

ひさしぶりに攻略をやります。しかも『ぷよSUN』ではなく，キーチェーン・ゲーム「ぷよりん」の攻略をやります。ついてきてね。

さて，まずは「ぷよりん」のルールを紹介する。基本はとこぷよだが，2種類のモードが用意されている。ゲーム1「ノーマルモード」は，規定得点（下表参照）を取ればつぎのステージに進める，面クリア方式。ステージ1〜3がレベル1，ステージ4〜6がレベル3（最下段にぷよが置けない），ステージ7〜9はレベル5（下から1&2段目にぷよが置けない）になる。モード2「タイムトライアルモード」は，制限時間内での得点を競う方式で，時間の長さを3段階から選択できる。

では，テレビゲーム版『ぷよぷよ』と「ぷよりん」とのおもなちがいを説明しておこう。

**①方向ボタンの連続入力機能がない**
**②移動と回転を同時にできない**
**③回転が一方向にしかできない**
**④組ぷよが横になっているときは左，縦になっているときは上のぷよが回転軸になる**
**⑤組ぷよが地面に接触すると，直後に設置される（まわせない）**
**⑥いずれかの列に12個積み上がるとゲーム・オーバーになる**
**⑦色ぷよが3色しかない**
**⑧30,000点ごとに，お助けぷよが登場し，横3列分の同色ぷよを消去してくれる**
**⑨得点計算式がちがう**

▲こちらが「ぷよりん」。全国の玩具店やコンビニにて，1,200円で発売中だ。色は黒・白・緑の3色がそろっております

このなかで④〜⑥は重要。操作ミスをする可能性が高いので（とくに右側へ移動する状況），ムリな移動は禁物だ。

⑨については左記のデータを参照。簡単に説明すると，ぷよが消えたとき，消えた個数に応じて色ごとに算出された基礎点（A）を累積していき，最終的な連鎖数に対応した倍率（B）を掛けて得点が算出される。通常の『ぷよ』のように，連鎖中ぷよが消えるごとに計算されるのではなく，最後に一括して計算されるのが特徴。この方式だと，1連鎖目に6個消しをしても，6連鎖目に6個消しをしても，同じ連鎖数ならば得点が変わらない。

得点をかせぐなら，①倍率の低い1連鎖は避ける，②7&8連鎖を基調にし，効率の悪い9連鎖以上は作らない，③同時消しは作らない，④長連を作るなら8個以上，を心がけよう。

### A：長連基礎点

| 個数 | 基礎点 |
|---|---|
| 3個以下 | 10 |
| 4個 | 20 |
| 5個 | 40 |
| 6個 | 80 |
| 7個 | 120 |
| 8個 | 200 |
| 9個 | 400 |
| 10個 | 600 |
| 11個 | 800 |
| 12個 | 800 |
| 13個 | 800 |
| 14個 | 800（1個消えず） |
| 15個 | 800（2個消えず） |
| 16個 | 800（3個消えず） |
| 17個 | 800＋20 |

### 「ぷよりん」得点計算式

**得点＝Aの総計×B**

※Aは各連鎖時に各色ごとに計算される（同色が別場所で消えた場合は，べつべつに計算）。また，お助けぷよを使ったときは1連鎖目として計算される（お助けぷよ自体も1個と換算）。

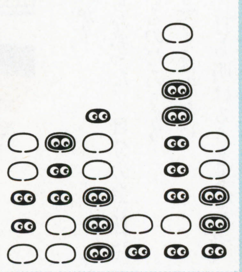
### B：連鎖数倍率

| 連鎖数 | 倍率 | 4個消し時の得点 |
|---|---|---|
| 1連鎖 | 1 | 20 |
| 2連鎖 | 30 | 1,200 |
| 3連鎖 | 50 | 3,000 |
| 4連鎖 | 70 | 5,600 |
| 5連鎖 | 80 | 8,000 |
| 6連鎖 | 100 | 12,000 |
| 7連鎖 | 200 | 28,000 |
| 8連鎖 | 300 | 48,000 |
| 9連鎖以降 | 300 | （＋6,000） |

### ゲーム1ステージクリア得点

| ステージ | クリア得点 |
|---|---|
| 1 | 10,000 |
| 2 | 50,000 |
| 3 | 80,000 |
| 4 | 100,000 |
| 5 | 150,000 |
| 6 | 200,000 |
| 7 | 300,000 |
| 8 | 500,000 |
| 9 | 800,000 |

### ●得点計算例●



20
40＋20
20
120
＋）20＋20
260×80
＝20,800点

## オーディションですよ「みんなでぷよぷよ」

年末に開催される大会の日程が発表されました。使用ソフトやルール，開始時間などのくわしい情報は次号にて紹介するので，とりあえずはカレンダーにマークしておこう。いずれも，会場は幕張メッセだ。

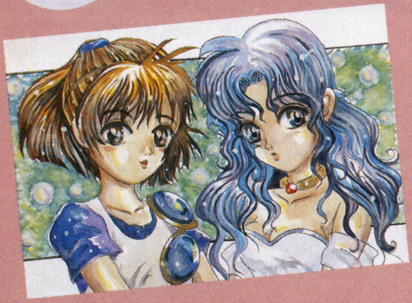
**12／14　NINTENDOぷよマスター大会**
**12／21　プレイステーションぷよマスター大会**
**12／23　セガサターンぷよマスター大会**
**12／23　第二期ぷよ名人戦**
**12／27　韓国ぷよマスター大会**

さらに，女性のかたに緊急告知。大会や展示会などで華をそえてくれている「'98カーバンクルガールズ」のオーディションが開催されるぞ。書類選考，面接選考（11月21日）を経て，12月5日に恵比須ガーデンプレイスで行なわれる公開オーディションで，98年度のカーバンクルガールズ6名が選出される。しかもグランプリ＆準グランプリ（各1名）は，来年度のコンパイル・レーシング・チームのレースクイーンとして活躍できるのだ。なお，オーディション進出者全員に，サイパン旅行がプレゼントされる。

応募資格は18歳（高卒以上）～25歳の女性で，カーバンクルガールズの活動を1年間できる人（プロアマ不問）。希望者は，3か月以内に撮影した顔写真と水着全身写真を各1枚（カラー・サービス版，裏に氏名を明記）と，履歴書（住所・電話番号・学歴・職歴・趣味・特技／ライセンス・身長・体重・スリーサイズ・シューズサイズ・服サイズ・何を見て応募したかを明記）を下記まで郵送のこと。締切は11月14日（必着）。くわしい問い合わせは**☎03-5414-7036，バドクリエイト（担当：塩田・工藤）**まで。

**【応募先】〒150 東京都渋谷区神宮前3-26-10カプラギビル202「'98カーバンクルガールズオーディション事務局」係**

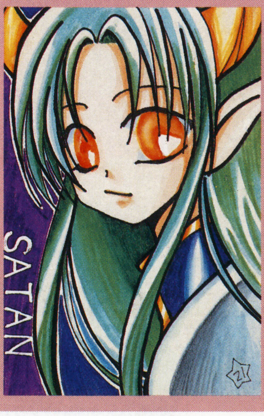
**▲来年3月には，カーバンクルガールズの写真集やビデオの発売も予定されているぞ**

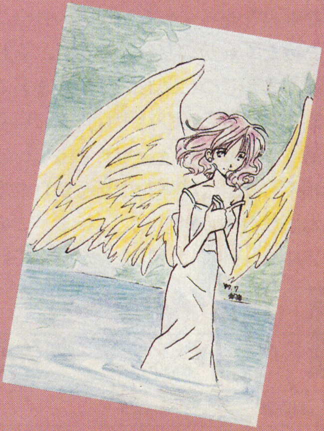


**▲【千葉県柏市・鈴凪】載せるのが遅くなってしまってゴメンナサイ。きたなくないです**

**▲【栃木県小山市・ねことりやすきち】投稿待ってます**

**▼【愛媛県大洲市・21面そう☆】かわいいサタンですね**



**▲【北海道札幌市・月代銀猫】おひさしぶり。覚えてますよ**

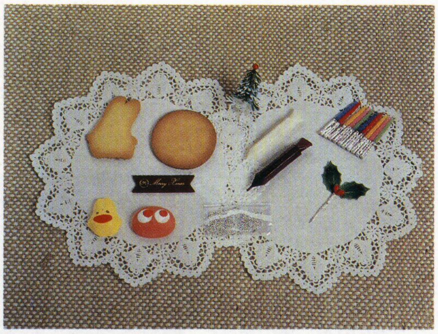
## 今年もぷよケーキ登場 マスターズ＆名人戦ビデオも

それでは今月の新商品です。まずは，毎年恒例，ぷよバージョンのクリスマス・ケーキを自作できる「クリスマスぷよケーキキット」のご紹介。スポンジ・ケーキ，生クリーム，ぷよとカーくんの砂糖菓子，チョコレート・プレート，カーバンクル・クッキー，丸クッキー，チョコペン，ツリー，口金付しぼり袋，ローソク，柊(ひいらぎ)をセットにした「ケーキキット」と，ぷよキャンドル，炎がぷよに見えるぷよメガネを追加した「ファミリーキット」の2種類があります。さらに，申し込み先着1,000名様には「サンタカーバンクル」が付属。また，パソコンやデジタルカメラが賞品に用意されているフォトコンテストも開催されます。

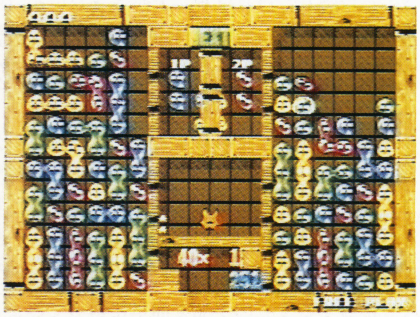
お値段は，ケーキキットが3,500円，ファミリーセットが4,500円（各税込）。別途送料800円が必要です。お申し込みは12月16日まで。**フリーダイヤル0120-824243**（平日9～18時）にて注文をお受けしています。商品は，12月20～24日（着日指定不可）にクール宅急便でのお届けとなります。

つづいては，ビデオのご案内。第三回全日本ぷよマスターズ大会と，第一回ぷよ名人戦の模様を収めたビデオが発売されました。価格は各1,980円。お求めは元祖ぷよまん本舗にて（問い合わせ☎082-263-6921）。

**▲こちら「ケーキキット」。いちごは商品に含まれません**



**▲デコレーション商品の数々。思い思いの飾りつけをお楽しみください。会心の作ができましたら，フォトコンテストに参加しましょう**



**▲「名人戦」ビデオの一場面。華麗な対戦を堪能できる逸品です**

「ウルティマオンライン」体験レポート

（文／藪良小路）

# ブリタニアに死す

■Windows95　■ネットワークRPG　■CD-ROM　■日本語マニュアル付き
■エレクトロニック・アーツ・ビクター　■9,800円　■発売中

数万人のプレイヤーが同じ世界で，互いに世間話をしたり，アイテムの売買をしたり，さらには一緒に戦ったりできるRPG，それが『ウルティマ オンライン』だ。筆者も発売日にさっそく入手してみたところ，これがじつに『ウルティマ』していることがわかった。どうすればお金が手に入るとか，どこでどんなものを売っているかなどの社会システムがまったくわからない。そして，それを調べて歩くのがじつに楽しい。歩きまわる人々を観察していると，ひたすら狩りにいそしむ者，通りすがりに現金をスリとっていく者，商売相手を探して積極的に話しかけてくる者など本当に自由多彩なのだ。いま，このブリタニアには，確実に「社会」が育っている。

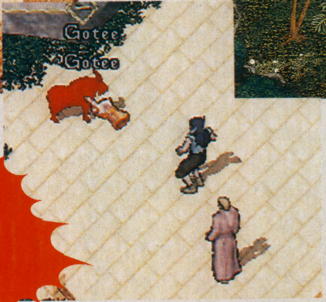
## 住人と仲良くしろ

◀人との交流がこのゲームの最大の魅力。NPCとの会話もいろいろ楽しめるぞ

## この世界は謎だらけだ

▲モンスターや隠された秘宝，役得のクエストもある。疑問に思えるアヤしい物体は徹底的に調べよう

## 悪と戦え




◀ヤギごときに苦戦していたら見物人が集まってしまった。このゲーム，レベルを上げるのがやたらムズカしいんだよね

## とにかく元手が必要だ

▼マジメに金をかせぐのは至難のワザ。やぶらーの会話は「金くれない？」ではじまる

## 仕事を探せ

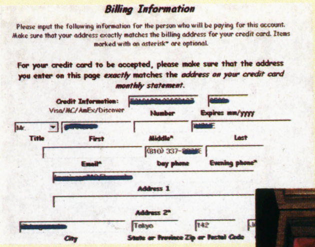
▲たとえば裁縫道具と布さえ手に入れていれば，服を作って売ることも可能。もちろん「洋裁」のスキル（能力）が必要だけど

## 「Ultima Online」ウルティマ オンライン必須環境

| | |
|---|---|
| 対応OS | Windows95 |
| CPU | Pentium133MHz以上<br>（推奨：Pentium166MHz以上） |
| HDD | 261MB以上（推奨：550MB以上）+スワップ50MBほど |
| メモリ | 16MB以上（推奨：32MB以上） |
| CD-ROM | 4倍速以上（推奨：8倍速以上） |
| グラフィック | DirectDrawX5対応，HighColor（65,535色）以上<br>2MBビデオRAM（推奨：4MBビデオRAMかつPCIカード） |
| そのほか | DirectSound5.0対応サウンドカード<br>インターネット接続環境<br>カタコト会話のできる英語力<br>利用規約では年齢18歳以上<br>接続料金を支払うためのクレジット・カード<br>キーボード+マウス |

## 実際に接続してみる

『ウルティマ オンライン』はインターネットに接続しなければゲームができないが，1度接続すれば，全員が同じ世界で行動する。数種類しかないホストの負荷はかなりのものだろう。そこで，ソフト1本が，ひとつのゲームアカウントに割り当てられることになる。日本で発売されたパッケージが初回3,000本，世界中でも2万本という制限された発売本数となっているのはそのためだ（手に入れられなかった者，247ページに読者プレゼントがあるぞ）。では，接続するまでの手順を簡単に追ってみよう。



Billing Information

Please input the following information for the person who will be paying for this account. Make sure that your address exactly matches the billing address for your credit card. Items marked with an asterisk* are optional.

For your credit card to be accepted, please make sure that the address you enter on this page *exactly* matches the *address on your credit card monthly statement*.

Credit Information: Visa/MC/AmEx/Discover [redacted] Number [redacted] Expires mm/yyyy

Mr. Title [redacted] First　Middle*　[redacted] Last

Email*　(810) 337-[redacted] Day phone　Evening phone*

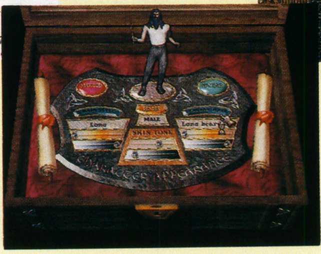
[redacted] Address 1

Address 2*

[redacted] City　Tokyo State or Province　142 Zip or Postal Code

◀ゲームをインストールしたら，住所やクレジット・カードの番号などをインターネット上で登録する。めんどくさい

▲ブリタニア王国に出現。私のキャラはYABURA。ボロ服を着て奇声を発しながら走りまわっているハズなので，見かけたら声かけてね



▶つぎに行なうのがキャラクターの作成。髪の長さとかヒゲの色などを自由に選ぶ。ちなみにホスト間でのキャラの移動はできない

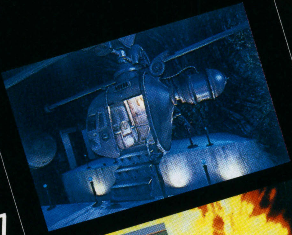
# SUPER SOFT HOT INFORMATION

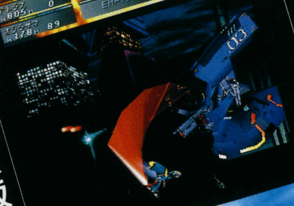
スーパーソフトホットインフォメーション

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる!97年11月に発売される全290本を収録

CONTENTS


3 Windows95(57作)
7 Windows3.1(4作)
8 ハイブリッド(36作)
11 Macintosh(4作)
11 DOS/Vパソコン(1作)
11 FM TOWNSシリーズ(1作)
11 コンビニ販売専用パソコンソフト(6作)
12 ニンテンドウ64(5作)
13 セガサターン(34作)
17 プレイステーション(59作)
22 ゲームボーイ(11作)
23 PC-FX(1作)
23 スーパーファミコン(0作)
24 アーケードゲーム(5作)
25 ネオジオ&ネオジオCD(0作)
26 ゲーム・ミュージック&ビデオ(66作)



12
1997

マイコンBASICマガジン12月号とじ込み付録

# 今月の売れ筋 パソコン・ゲーム HOT 20

半数以上が初登場タイトルとなった今月。『ウイニングポスト3パワーアップキット』がトップに立った。追加データソフトでも首位が取れるとは，あいかわらず光栄作品は強い。イマジニアの道場経営＆育成SLG『快刀乱麻』が初登場3位と健闘している。前評判が高かった『MOTO-RACER』は，英語版ながら16位に登場。『マジック・ザ・ギャザリング完全日本語版』は，来月以降に本領発揮か？

**1** 初登場

## ウイニングポスト３ パワーアップキット

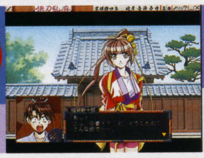
●光栄 ●5,800円／13,800円（withパワーアップキット）
●ユーティリティ ●Win95

**2** 前2位 5回

## マイクロソフト・フライトシミュレータ for Windows95 Version6.0日本語版

●マイクロソフト ●オープン価格
●フライトSLG ●Win95

**3** 初登場



## 快刀乱麻

●イマジニア ●8,800円
●SLG ●Win95

**4** 初登場

## 新世紀エヴァンゲリオン スクリーンセーバーVol. 2

●ガイナックス ●6,800円
●スクリーンセーバー ●Win

**5** 前5位 6回

## DIABLO（日本語マニュアル付英語版）

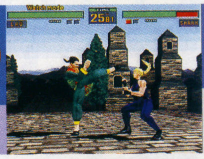
●ソース ●オープン価格
●ARPG ●Win95

**6** 前4位 2回

## 信長の野望・将星録パワーアップキット

●光栄 ●5,800円／13,800円（withパワーアップキット）
●ユーティリティ ●Win95

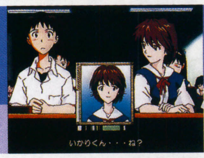
**7** 初登場



## バーチャファイター2

●セガ ●8,800円
●対戦格闘 ●Win95

**8** 前1位 3回



## 新世紀エヴァンゲリオン〜鋼鉄のガールフレンド

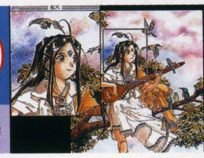
●ガイナックス ●14,800円
●AVG ●Win95

**9** 初登場

## トレインシミュレーター JR四国① （高松〜琴平・高松〜児島）

●ポニーキャニオン ●5,800円
●SLG ●Win95,Mac

**10** 初登場



## ああっ女神さまっCD-ROM画集

●講談社 ●6,800円
●画集 ●ハイブリッド

| 順位 | タイトル | データ | 備考 |
|---|---|---|---|
| 11 | たまごっちCD-ROM | ●バンダイ・デジタル・エンタテインメント ●2,800円 ●SLG ●Win95,Mac | 前3位 4回 |
| 12 | 逮捕しちゃうぞ ストーリースクリーンセイバー | ●講談社 ●3,980円 ●スクリーンセーバー ●ハイブリッド | 前11位 2回 |
| 13 | ショックプライス500　麻雀 | ●SME・インターメディア ●500円 ●麻雀 ●ハイブリッド | 前9位 5回 |
| 14 | マジック：ザ・ギャザリング完全日本語版 | ●メディアクエスト ●9,800円 ●カードゲーム ●Win95 | 初登場 |
| 15 | Beginners Pac 2／FS Win95 | ●トワイライトエクスプレス ●3,800円 ●ツール ●Win95 | 初登場 |
| 16 | MOTO-RACER（日本語マニュアル付英語版） | ●エレクトロニック・アーツ・ビクター ●7,800円 ●バイクレーシング ●Win95 | 初登場 |
| 17 | Tokyo Scenery／FS Win95 | ●トワイライトエクスプレス ●5,800円 ●データ集 ●Win95 | 前10位 4回 |
| 18 | エーベルージュ・スペシャル〜恋と魔法の学園生活 | ●富士通 ●9,800円 ●SLG ●Win | 初登場 |
| 19 | ソーサリアンフォーエバー | ●日本ファルコム ●9,800円（プレミアム版）／7,800円（レギュラー版） ●ARPG ●Win95 | ↑再登場 3回 |
| 20 | バイオハザード | ●カプコン ●6,800円 ●AVG ●Win95 | 初登場 |

### ●ランキング協力店

**■パソコン・ゲームHOT20協力店**

**宮城県** ●CompCity仙台駅東口店☎022-291-4744 **群馬県** ●ソフトショップ ラム☎0272-53-7594 **千葉県** ●メディアバレー千葉☎043-224-9700 **東京都** ●ラオックス ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100●ソフマップ全店●メディアバレー町田（PCゲームコーナー）☎0427-21-2021●アイ信マルチメディア館☎03-3987-3741 **山梨県** ●丹沢電器☎0552-32-5033 **長野県** ●ラオックス ヒナタコンピュータ館☎026-237-2221 **静岡県** ●システムイン吉野☎054-636-0630 **愛知県** ●三洋堂書店上前津店☎052-251-8334●九十九電機名古屋2号店☎052-251-3390●九十九電機名古屋1号店☎052-263-1655 **福井県** ●COMP 100満ボルト武鯖店☎0778-24-5400 **滋賀県** ●Power's Kid's Land☎0775-43-3915 **兵庫県** ●星電社☎078-843-8261 **香川県** ●野田屋電機☎0878-51-4545 **鹿児島県** ●馬場電機平田橋店☎099-254-0110

**■家庭用ゲーム機HOT10協力店**

**東京都** ●ソフマップ全店●ラオックス ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100 **神奈川県** ●ラオックス・ザ・コンピュータ館厚木店☎0462-22-8801 **千葉県** ●ハチスケ津田沼店☎0474-78-6833

# Windows95

WINDOWS95専用

## 闘いの天使たち 各種のトレーニングを積み，異種格闘技戦を闘いぬけ

昨今の格闘技界は，ちょっとした異種格闘技ブーム。柔道のオリンピック代表がプロレスラーと対戦したり，日本の著名選手がブラジル柔術と対決したりと，この手の話題にはこと欠かない。そうしたなか発売されたのが，この『ハイブリッドエンジェル』。プロレスSLGとは似て非なる，新しいタイプの格闘シミュレーションだ。

プレイヤーは新任の女子高教諭。格闘技経験があったことを買われて，総合格闘技部顧問に抜擢されるも，毎日がトラブルつづき。それもそのはずで，この部に所属する宝生寺　藍・碧・茜の3姉妹は，格闘一家「宝生寺家」の娘たちで，いわば格闘のエリート。その彼女らが"何でもアリ"の総合格闘技部を創設したのだから，ほかの格闘技部も黙ってはいない。かくして，学期末の「校内格闘技最強決定戦」に向け，熾烈な闘いが開始された，というわけだ。

試合の形式はコマンド選択型のシミュレーション・バトル。自分か相手のどちらかがダウンかギブアップするまで試合は続行される。技にはそれぞれに有効な間合いが設定されているので，グラウンドで有効な関節技などは，タックルからつなぐといった戦略が必要だ。試合後は，家族とのトレーニングで，新技の修得・能力値アップができるので，自分好みの格闘家に育てていこう。　（伊藤真臣）

ハイブリッドエンジェル

■システムソフト　■SLG
■9,800円　■発売中

### これが，プレイヤーの育てる宝生寺3姉妹

長女

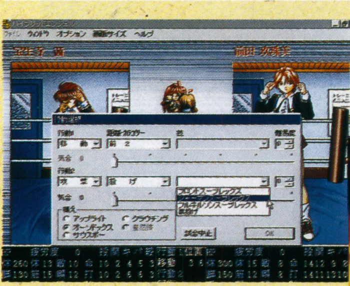
◀私立竜之門高校の3年生。笑顔で関節を極めるサブミッションの達人で，相手をつかまえてしまえば，勝利は確実。初期スタイルはサンボ

次女

▶私立竜之門高校2年生。精神的な強さを打撃技に活かす。勝利のためなら反則技も辞さない。初期スタイルはボクシング

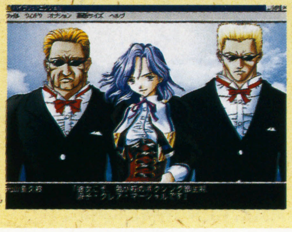
三女

◀私立竜之門高校の1年生。技術は未熟だが，素質はピカイチ。試合では全力を出し切ることがモットー。初期スタイルはボクシング



◀▼左は試合時のコマンド選択画面。1撃目で距離をつめ，2撃目で投げを狙っている。攻撃がうまくキマると，下のようにグラフィックが大画面で展開する

▲トレーニング画面でのひとコマ。このかたが3姉妹のお父さまというから……！



◀校内のあちこちでライバルが試合を申し込んでくる

### 今月の新作

コナミやバンダイといった，家庭用ゲーム機で実績を上げているメーカーが，あいついでWin95専用タイトルをリリース。前社はロボットの思考作成ゲーム『フロンティアブレイン』を，後社は妖精育成SLG『時の国のエルフェンリート』を発売する。『ナムコヒストリーVOL.2』はカルトなファンの多い『フォゾン』『ドルアーガの塔』を収録しており，注目を集めそうな予感だ。

### シュヴァルツシルトEX＋～鉄鎖の星群

11/7　■NECインターチャネル　■SLG　■9,800円　■CD-ROM

▶シナリオほかシステムにも改良が施され，新しい気持ちでプレイできる

◀声優の山口由里子らがナレーションを担当。演出面も強化されている

［PC-9821から移植］'95年7月に発売された『シュヴァルツシルトEX』の移植版。インターフェイスが一新され，Win95ならではの操作環境を実現している。新シナリオや戦闘アニメーションも追加。

### ダライアス外伝

11/6　■ゲームバンク　■シューティング　■6,800円　■CD-ROM

［セガサターンから移植］アーケードでヒットした横スクロール・シューティングがWindows95に登場。海洋生物をモチーフにした敵を相手に，全28ステージを戦いぬく。ふたり同時プレイ可。

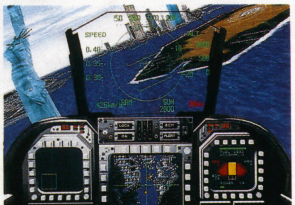
## 闘神伝2

11/6 ■ゲームバンク ■対戦格闘 ■7,800円 ■CD-ROM

[プレイステーションから移植]ボタンひとつで必殺技がくり出せる3D対戦格闘。移植にあたり通信対戦機能が追加され、離れた相手との対戦も可能に。MMXに対応した美しいグラフィックも特徴。

## スーパーエアーコンバットII／SUPER AIR COMBAT II

11/6 ■システムソフト ■フライトSLG ■9,800円 ■CD-ROM



好きな戦闘機に乗り込んで戦うフライトSLGの最新作。人気戦闘機25機のなかから1機を選択し，ニューヨークや東京の上空を舞台に空中戦をくり広げる。ジョイスティックにも対応。

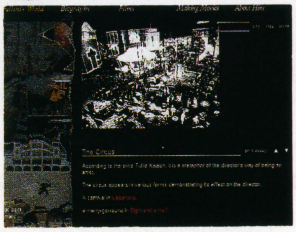
## ハイブリッドエンジェル

11/6 ■システムソフト ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

美少女3人を育て上げていく異種格闘技シミュレーション。立ち技・寝技なんでもありの総合格闘技部顧問となったプレイヤーは，彼女たちを最強にするべく奮闘する。声の出演は桑島法子ほか。

## 巨匠フェデリコ・フェリーニの世界

11/下 ■トッパン ■データベース ■8,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] イタリアの巨匠フェデリコ・フェリーニの作品，生涯，年譜を網羅したCD-ROMソフト。360枚の写真や50本におよぶ論文ほか，未公開の資料も多数収録している。

## 松村 誠 ねこROM2 ～動物イラスト集 ねこプリント集

11/7 ■小学館 ■画集 ■3,800円 ■CD-ROM

ビッグコミックオリジナルの表紙イラストで知られる松村 誠のイラスト集。犬や鳥といった動物イラスト35点と，クリスマスカードや年賀状に最適な「ねこプリント集」が収録されている。

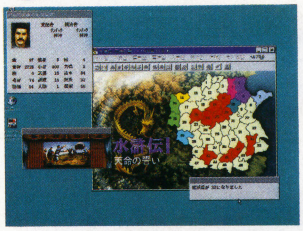
## アトランティス～The Lost Tales

11/7 ■Spike ■AVG ■12,800円 ■CD-ROM(4枚組)

[海外から移植] 幻の大陸アトランティスを舞台にした幻想的なAVG。3D・CGで構成された世界が360度フル視点で展開する。主人公のセスは王女を助けたことをきっかけに，大陸の謎に挑むことに。

## 水滸伝～天命の誓い

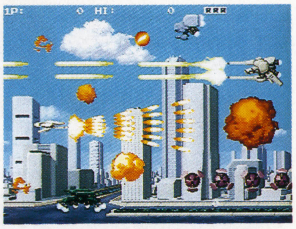
11/7 ■光栄 ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM



[PC-8801から移植] 過去の名作を復刻する「光栄エクセレント・コレクション」の1作で，小説「水滸伝」を題材にした歴史SLG。グラフィックが描きなおされ，操作系もシェイプアップされた。

## シューティングツクール95

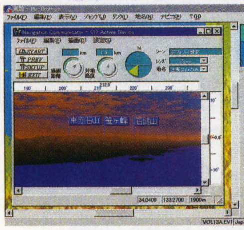
11/13 ■アスキー ■ツール ■9,800円(予価) ■CD-ROM



Windows95上でゲーム作りが楽しめる「ツクール」シリーズ第4作。画面のスクロールを縦・横どちらにも設定できるほか，タメ撃ちやロックオンレーザーといった武器も使用できる。

## 山と自然の旅シリーズVol.13 剣 石槌 瀬戸内海

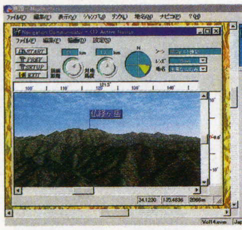
11/13 ■インターリミテッドロジック ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM



雄大な自然が満喫できる『山と自然の旅』シリーズ第13弾。石槌や瀬戸内海の風景が美しいCGで楽しめる。旅行に便利なコンビニ&ガソリンスタンドの情報も網羅。MMX，GPSの各機器に対応。

## 山と自然の旅シリーズVol.14 大峰 大台ヶ原 熊野

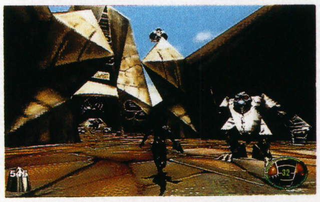
11/13 ■インターリミテッドロジック ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM



美しい自然を仮想体験できる同シリーズの第14弾。大峰や大台ヶ原などの風景，山々をピックアップしている。3Dで構成された画像は，さまざまな角度から見て楽しむことが可能。

## マーダー・デス・キル(MDK日本語版)

11/13 ■システムソフト ■3Dシューティング ■9,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] 全米でヒットした3Dアクション・シューティング。地球制圧をもくろむエイリアンを相手に，主人公・カートが奮闘する。荒野や雪原などの多彩なフィールド構成が特徴。

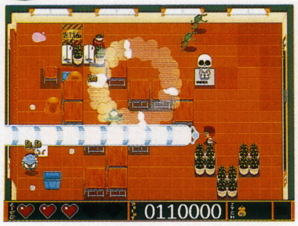
## エクスタティカII

11/13 ■ゲームバンク ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM

[海外から移植] 人気3DアクションAVGの第2弾。プレイヤーはパートナーである王女を救い出すため，モンスターたちとの戦いに挑む。攻撃を受けたときの"痛み感覚"をリアルに描写している。

## 超美化委員会

11/14 ■ネクストン ■アクション ■6,800円 ■CD-ROM



小学校を舞台にした，おそうじアクション・ゲーム。ゴキブリやホコリといった敵たちを，ホウキや洗剤を使って退治していく。ゴミ箱のフタを閉め，敵を全滅させるとステージ・クリア。

## 失われた文明 地中海とシルクロードへの旅

11/20 ■富士通 ■教養 ■6,600円 ■CD-ROM

地中海文明や中国文明を追体験する仮想旅行CD-ROM。ギリシャ文明などの代表的な遺跡をCGで堪能することができる。旅の記録を日記として残すオリジナル旅日記機能が付属。

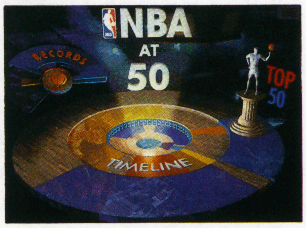
## くじら物語

11/21 ■フジコム ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM

おとぎ話の雰囲気を持つファンタジックなアクション。人を喜ばせることを夢見るクジラに，ピエロが魔法をかけたことから，不思議な冒険の旅がはじまる。ゲーム途中には水彩画風の絵が挿入。

## NBA at 50(NBA50年の軌跡)

11/21 ■ダイナウェア ■データベース ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)




発足から現在まで，NBA栄光の歴史をふり返るソフト。往年の名プレイヤーや現役スター選手を，詳細なプロフィールとともに紹介する。秘蔵映像を収めたボーナスCD-ROMが付属。

## OLYMPIC WINTER
## (冬季オリンピック栄光の歴史)

11/21 ■ダイナウェア ■データベース
■6,800円 ■CD-ROM

60年あまりにわたる冬季オリンピックの歴史を凝縮。競技内容に関する解説はもちろんのこと，選手たちの名エピソードなども収録している。60分のビデオ映像，500点の写真を参照可能。

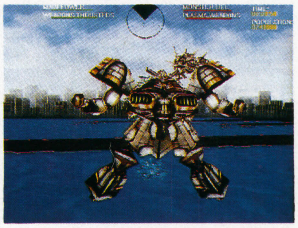
## 時の国のエルフェンリート

11/21 ■バンダイ ■SLG
■9,800円（予価） ■CD-ROM

妖精を女神にまで育て上げる育成シミュレーション。ゲーム中の時間は現実と同じように進行し，時間帯によって妖精の反応が変化する。キャラクターの声は桑島法子，山崎和佳奈らが担当。

## TEAM47ゴーマン

11/21 ■ココナッツジャパンエンターテイメント
■3Dアクション
■価格未定 ■CD-ROM



隕石から姿を現したモンスターを撃退するロボット3Dアクション。5種類の「GOMAN」を使いわけてミッションのクリアをめざす。敵の視点も含まれた10方向からのカメラワークが特徴。

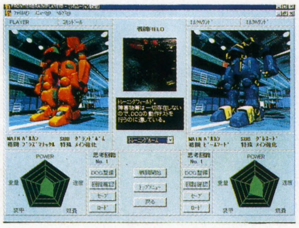
## デイトナUSAエボリューション

11/21 ■セガ ■レーシング
■8,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］人気レーシング・ゲームのWin95版。タイヤやサスペンションのセッティングが可能になり，新コースも追加された。DirectXのフォースフィードバック機能に対応。

## フロンティアブレイン

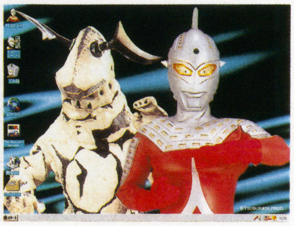
11/27 ■コナミ ■SLG
■6,800円（予価） ■CD-ROM



ロボットの思考回路を組んで対戦させるSLG。10体ある機体から1体を選択してシステムを構築し，倒した敵の経験値で装備を強化していく。作成したロボット・データは通信での交換が可能。

## デスクトップデコラ ウルトラセブン

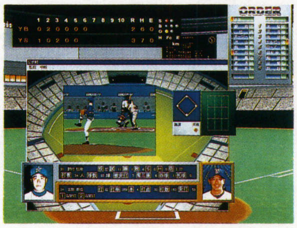
11/27 ■コロムビアクリエイティヴ ■素材集
■4,800円 ■CD-ROM



アイコンや壁紙を収録したアクセサリー・ソフト。「ウルトラセブン」の素材をもとに，自分なりのデスクトップ環境が作り出せる。スクリーンセーバーはフローティング・タイプの名場面集。

## 戦略プロ野球～Gの逆襲

11/27 ■システムソフト ■野球SLG
■9,800円 ■CD-ROM



プロ野球の興奮と迫力をデスクトップ上で再現するプロ野球シミュレーションの最新バージョン。スワローズが神宮球場で得点すると「東京音頭」が流れるなど，演出面の強化がはかられた。

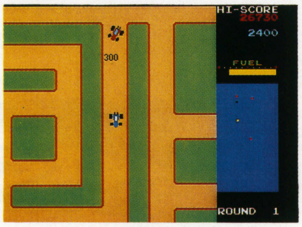
## 初恋ばれんたいん for Windows

11/27 ■ファミリーソフト ■SLG
■7,800円（予価） ■CD-ROM

［プレイステーションから移植］高校生活をふり返って，女の子との思い出を作り上げていくSLG。移植にあたり表情パターンの増加，新たなイベントの追加など，大幅な改良が加えられた。

## ナムコヒストリーVOL.2

11/28 ■ナムコ ■オムニバス
■5,800円 ■CD-ROM




［アーケードから移植］往年の名作ナムコゲームを収録したオムニバス・ソフト。『ドルアーガの塔』『ラリーX』など，全6作を収録。特典として，ドルアーガの塔描き下ろしマウスパッドが付属。

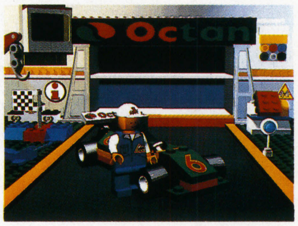
## ダークレイン

11/下 ■アクティビジョン・ジャパン ■SLG
■8,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］『ディアブロ』のシニア・ゲーム・デザイナー，ロン・ミラーが企画した戦略SLG。36の部隊を駆使してミッションをクリアしていく。自分でミッションが作れる機能も搭載。

## LEGOアイランド

11/下 ■ジャストシステム ■AVG
■価格未定 ■CD-ROM



［海外から移植］ブロック遊びの定番，レゴの世界を再現したソフト。LEGO島を舞台に3Dキャラクターたちが物語をくり広げる。子どもの直感性を重視したわかりやすいインターフェイスが特徴。

## U.S.ネイビーファイターズ ファイナルミッション

11/28 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター
■SLG
■9,800円 ■CD-ROM（2枚組）

［海外から移植］アメリカ海軍を舞台にした近代航空機シミュレーション。空母アイゼンハワーの所属パイロットとなり，数々のミッションをこなしていく。日本語版オリジナル・シナリオを収録。

## スクリーンクラブ みどりのマキバオー

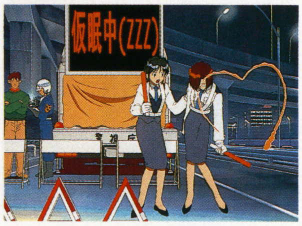
11/下 ■トミー ■スクリーンセーバー
■3,500円 ■CD-ROM

競馬を題材にしたギャグマンガ「みどりのマキバオー」がスクリーンセーバーとなって登場。マキバオーのコミカルなセーバー3種のほか，アイコン集や壁紙集を収録している。

前号追補タイトル

## 逮捕しちゃうぞ ストーリースクリーンセーバー

9/4 ■講談社 ■スクリーンセーバー
■3,980円 ■CD-ROM




コミックやアニメで人気の「逮捕しちゃうぞ」がスクリーンセーバーに。スクリーンに向かってペイント弾を発射するなど，美幸と夏美のドタバタぶりを再現した内容になっている。

前号追補タイトル

## 吸血鬼～ケインの復讐

10/3 ■アクティビジョン・ジャパン ■RPG
■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］主人公が吸血鬼という異色のRPG。傲慢さゆえに殺された男が吸血鬼となってよみがえり，世間への復讐を開始する。血を吸うことでHPが回復するというシステムがユニーク。

前号追補タイトル

## おかわり ザ・ダイエット編

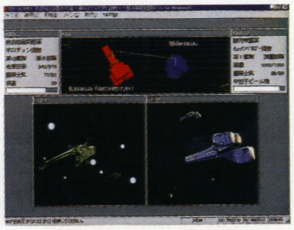
10/3 ■ザ・ヒューマン ■教養
■4,980円 ■CD-ROM

生活習慣病をあつかった同シリーズの第3弾。今回は女性の悩みのタネでもあるダイエットがテーマ。やせるのに役立つおすすめ献立やダイエット体操を，ビジュアルでわかりやすく紹介する。

前号追補タイトル

## 銀河英雄伝説IVEX for Windows95 バリューパック

10／9 ■ボーステック ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

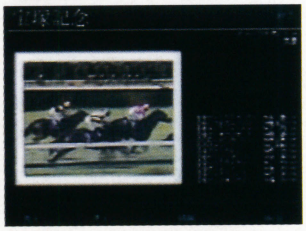


すでに発売中の宇宙艦隊SLG『銀河英雄伝説IV EX for Windows95』と，同タイトルのスクリーンセーバー2作品をまとめた，低価格のセットパック。3,000本の限定発売。

前号追補タイトル

## 競馬道2

10／10 ■NECインターチャネル ■競馬予想 ■9,800円 ■CD-ROM

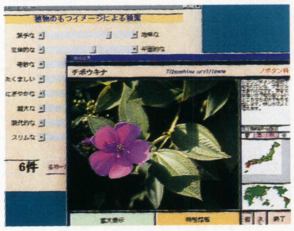


豊富なデータをもとに勝馬予想を支援する『競馬道』シリーズの新作。インターネットサービス「競馬道 On Line」のデータを利用すれば，最新の情報が手ごろな値段で入手できる。

前号追補タイトル

## ハイパー園芸図鑑

10／13 ■富士通九州システムエンジニアリング ■教養 ■8,000円 ■CD-ROM

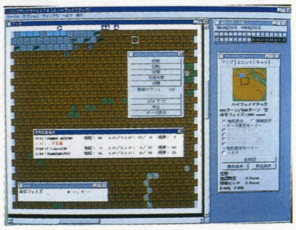


近年のガーデニング・ブームを反映したCD-ROM。収録されている500種の園芸植物を名前，特性，イメージから検索することができる。植物の画像をスライドショーのように楽しむ機能も付属。

前号追補タイトル

## リンクデバイサー2074

10／15 ■G.A.M. ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

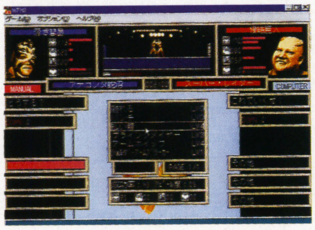


遠い未来を舞台にした戦術SFシミュレーション。プレイヤーは“リンクデバイサー”と呼ばれる人型兵器を駆使して，ミッション・クリアをめざす。キャンペーン・モードは全20面で構成。

前号追補タイトル

## フィニッシュホールド2 WIN

10／23 ■システムソフト ■プロレスSLG ■5,800円 ■CD-ROM

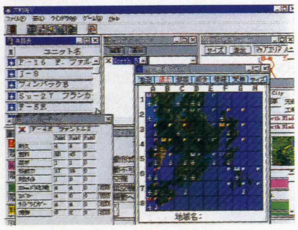


プロレスの醍醐味をシミュレートした人気作品の廉価版。「闘いの三段論法」を駆使して，新人を最強のレスラーに育てるのが目標。プロレス界の歴史を背景にしたイベントも発生する。

前号追補タイトル

## 大戦略バリューパック

10／23 ■システムソフト ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



人気ソフトを手ごろな価格で提供する「システムソフト・セレクション」第5弾。好評だった戦略級SLG『大戦略V』と，その追加マップ集『大戦略ワールドマップ集』をセットにし，新価格で再発売。

前号追補タイトル

## 野球道3EX

10／24 ■日本クリエイト ■野球SLG ■10,800円 ■CD-ROM

野球SLGシリーズ『野球道』の最新作。『スーパー野球道』にあったアクション性を排除し，シミュレーションとしての完成度を高めた。経営要素の強化により，球団運営の比重が増している。

前号追補タイトル

## デスクトップデコラ ウルトラマンティガ

10／30 ■コロムビアクリエイティヴ ■素材集 ■4,800円 ■CD-ROM

デスクトップ・アクセサリー集『デスクトップデコラ』シリーズの2作目。「ウルトラマンティガ」のアイコンとマウスポインタを各100種ずつ収録。スクリーンセーバーは名場面集になっている。

前号追補タイトル

## デジグ・ライトシリーズ11「シム・シメール」

10／30 ■増田屋コーポレーション ■パズル ■3,980円 ■CD-ROM

自然環境団体のメンバーでもあるシム・シメールの作品をパズル化。動物たちの絵を25点収録しており，最大300ピースのジグソーパズルが楽しめる。完成作品は壁紙やセーバーとしても利用可。

前号追補タイトル

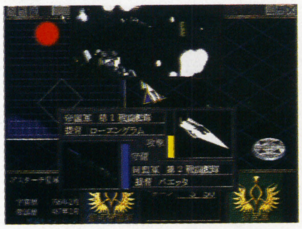
## 戦巫女

10／30 ■アリスソフト ■SLG ■7,500円 ■CD-ROM

恋愛要素が付加された育成SLG。怪者（けもの）を倒す力を持った主人公・皇 志狼は，ひょんなことからその力を失い，代わりに力を持った女性を巫女として育てていく。

## 銀河英雄伝説V

11／25 ■ボーステック ■SLG ■10,800円 ■CD-ROM



同名の小説をもとにした人気シミュレーションの最新作。艦艇のCGにポリゴンを使用するなど，グラフィック面がパワーアップされた。ゲームモードはキャンペーンとシナリオの2種類。

## 礎

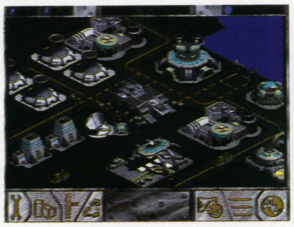
11／28 ■ボーステック ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM

実在する城を攻め落とすという新タイプのシミュレーション・ゲーム。プレイヤーは軍の総大将となり，部下にさまざまな指示を与える。戦況によって城のグラフィックが刻々と変化するのが特徴。

日本語マニュアル付英語版

## FALLEN HAVEN

8／29 ■G.M.F ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM

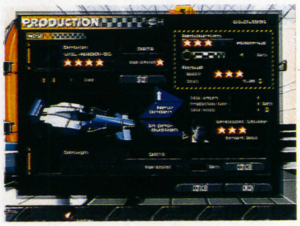


人類とエイリアンの戦いを描いたSLG。物語の舞台は，かつては楽園だった惑星New Haven。プレイヤーは人間か異星人どちらかの陣営に属し，相手の領地を侵略するべく兵力を強化する。

日本語マニュアル付英語版

## F1 MANAGER

9／15 ■アルファケイオス ■レーシングSLG ■9,524円 ■CD-ROM

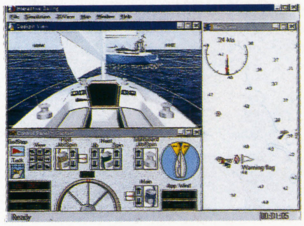


F1のチーム運営&レースをシミュレートしたソフト。スポンサーさがしからはじまり，スタッフの編成，マシンの設計や組み立てなどを行なって，レースでの勝利をめざす。

日本語マニュアル付英語版

## INTERACTIVE SAILING

9／15 ■アルファケイオス ■ヨットレーシング ■7,619円 ■CD-ROM



ヨットレースを題材にしたシミュレータ。オリンピックやアメリカズカップなどの有名レースに出場できる。レースのルールや操船テクニックを解説してくれるビデオ映像も収録。

日本語マニュアル付英語版

## HELICOP

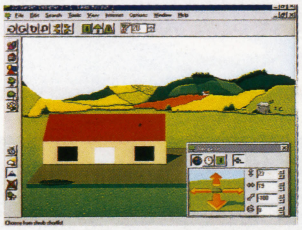
9／15 ■アルファケイオス ■教育 ■7,620円 ■CD-ROM

アクションの要素も取り入れられたエデュテインメント・ソフト。楽しく遊びながら算数や英語のスペルが学習できる。ドクター脳が盗んだ国家機密を取りもどすため，ヘリコップが出動する。

日本語マニュアル付英語版

## 3D GARDEN DESIGNER

9/15 ■アルファケイオス ■ツール ■8,571円 ■CD-ROM



樹木や草花，花壇などを自由に配置して庭園をデザインするツール。グラフィックは3Dで表示されるため，さまざまな視点から確認できる。季節によって植物が生長するのも特徴。

直輸入英語版

## OASIS INTERACTIVE SONGBOOK

9/15 ■アルファケイオス ■エンターテインメント ■8,571円 ■CD-ROM(2枚組)

イギリスのロックバンド，OASISをフィーチャーした音楽ソフト。楽曲のパート別にコード進行や演奏法を練習できる。OASISのメンバー紹介やディスコグラフィー，クイズなども付属。

日本語マニュアル付英語版

## MAGIC:THE GATHERING ~SPELLS OF THE ANCIENTS

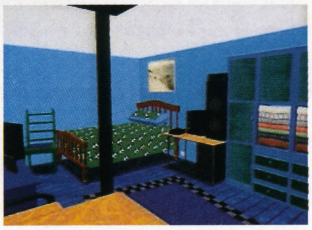
10/24 ■メディアクエスト ■データ集 ■4,800円 ■CD-ROM

人気カードゲームをパソコン化した英語版『MAGIC：THE GATHERING』の追加データ（日本語版での使用は不可）。「Unlimited」「Antiquities」から130枚以上を収録。

日本語マニュアル付英語版

## 3D INTERIOR DESIGNER

11/1 ■アルファケイオス ■ツール ■8,571円 ■CD-ROM



本格的なインテリア・デザインが楽しめるツールソフト。自分なりに配置を工夫して，快適な居住空間を構築していく。3Dグラフィックを駆使しており，部屋にいるような臨場感が体験できる。

日本語マニュアル付英語版

## 7TH LEGION

11/7 ■メディアクエスト ■SLG ■4,800円 ■CD-ROM

資源が枯渇した地球が舞台のSLG。権力者たちが宇宙へと脱出したのち，地上では残された人々が組織した7つの軍隊による戦いがはじまった。恐竜に乗った兵士や宇宙服のようなスーツが特徴的。

日本語マニュアル付英語版

## NHL98

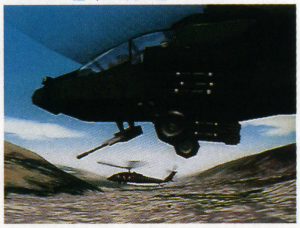
11/14 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■アイスホッケー ■7,800円 ■CD-ROM

“氷上の格闘技”アイスホッケーを題材にした「EAスポーツ」作品。リンクの上でくり広げられる迫力のバトルが楽しめる。98年度最新版のデータを使用。チームの自作もできる。

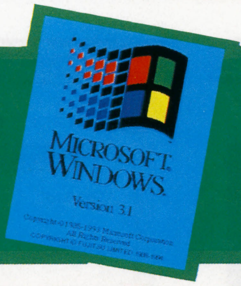
日本語マニュアル付英語版

## LONGBOW2

11/28 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■フライトSLG ■7,800円 ■CD-ROM



戦闘用ヘリ，AH-64Dロングボウ・アパッチを操縦してミッションをこなすフライトSLGの続編。最新のグラフィック・エンジンを搭載している。通信対戦も可能。3Dfx社ブードゥチップ対応。




# Windows3.1

WINDOWS 3.1

## 今月の新作 マリリン・モンローの怪死に迫るAVGが，低価格になって再発売

トミーから発売になっている『デジタルプラレール』は，今月本誌でも特集している人気シリーズだが，別売りパーツ集が充実してきている。今後の展開にも注目したい。『マリリン・モンロー・ファイルズ』は，往年の大女優マリリン・モンローの死に迫る1本。プレイヤーが彼女の身辺を調査し，それにより独自の解釈で真相に迫ろうというものだ。関係者の証言やFBIの機密文書といった貴重な資料が満載されているのも大きな特徴。低価格での再発売を機に，彼女の死の謎に挑んでみるのもいいだろう。

Windows95対応

### マリリン・モンロー・ファイルズ ~マリリンが逝った理由

11/21 ■メディアクエスト ■AVG ■1,980円 ■CD-ROM

［海外から移植］以前発売になった同名ソフトの廉価版。4人の主人公を操作して，モンローの死因をつきとめていく。膨大な量の資料や貴重な映像も収録されており，データベースとしても利用できる。

Windows95対応

### リーダーラビッツ ベイビー

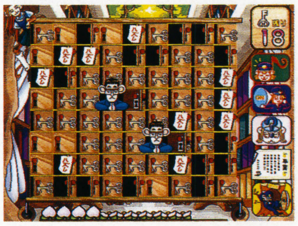
11/30 ■インフィニシス ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］0才からはじめられる幼児教育用ソフト。キーボードやマウスを適当に操作するだけで，さまざまな学習効果が期待できる。図形の判別や音の聞きわけなど10種類のゲームを収録。

Windows95対応

### サルすべり

11/下 ■WittyWolf ■パズル ■5,800円 ■CD-ROM

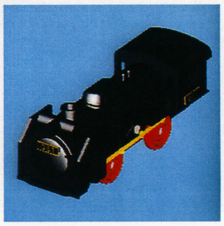


いたずらなサルをつかまえる単純明快なパズル。クレイジーなサルにバカにされないよう，上手な捕獲をめざす。「教育ママコース」と「サル山田塾コース」という2種のモードを選択可能。

前号追補タイトル Windows95対応

### デジタルプラレール 車両3 貨車セット

10/3 ■トミー ■データ集 ■2,000円 ■CD-ROM



同社から発売されているデジタルトイ・ソフト『デジタルプラレール』のデータ集。D-51型蒸気機関車ほか，郵便貨車や冷凍貨車といった車両データが収録されている。動作には本体が必要。

# ハイブリッド
## HYBRID (WINDOWS & MACINTOSH)

健康第一

### 気軽にできるトレーニングを集めたソフトが登場!!

運動不足だとは思っているが，時間をとって体を動かすほどヒマではない，という人も多いだろう。そんな人にうってつけのソフトがこの『ジャンボ鶴田のひとりでできる筋力トレーニング』だ。

プロレスラーのジャンボ鶴田がじきじきに教えてくれるトレーニングは，屋内で短時間にできるものばかり。トレーニング方法を3Dアニメーションで説明してくれるので，まちがった運動をしてしまうなんてこともないのだ。

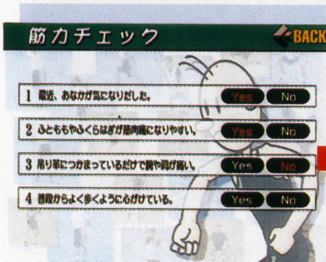
また，検索機能も充実していて，目次で気になる部位を選ぶと，そこを鍛えるために必要な運動を56種類の中からピックアップしてくれる。スキーなどの基礎トレーニングや，腰痛の解消になる運動の検索などもできるので，スポーツマンや体調不良で悩んでいる人も活用できるわけだ。

筋力チェックの診断結果をもとに，手軽にトレーニングに励んでみよう。　（渡辺和歳）

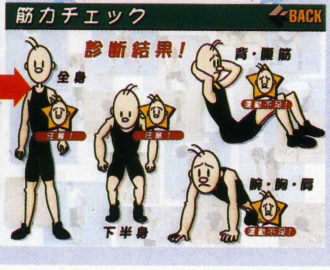
**ジャンボ鶴田の ひとりでできる筋力トレーニング**

■富士通パソコンシステムズ　■教養
■6,800円　■発売中

### 筋力チェック!!




▲ランダムで出題される20問にイエスかノーで答えていくと……




◀各部位の筋力の状態を診断してくれる。運動不足の部分はどんどん鍛えるのだ

▲▶目的別で検索すると，上のようにエクササイズをリストアップしてくれる。右は，くわしいトレーニング方法を説明する画面。3Dアニメーションでわかりやすく解説してくれる

## 今月の新作

今月は，名作AVG『ミスト』の続編にあたる『リヴン〜ザ・シークエル・トゥ・ミスト』が発売される。難易度は非常に高いが，細部まで描きこまれたグラフィックは一見の価値あり。4年という長い開発期間にも，うなずけるほどだ。『極道シミュレーション鉄砲玉仁義』は，任侠シミュレーションというめずらしい作品。普段あまりかかわることのない裏社会の実状を体験できるのだ。

Windows95 & Macintosh

### ジャンボ鶴田の ひとりでできる筋力トレーニング

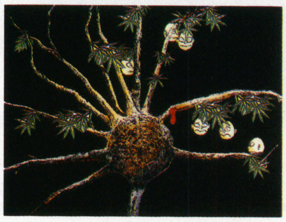
11/1　■富士通パソコンシステムズ　■教養　■6,800円　■CD-ROM

健康な身体を作るための基本的な筋力トレーニングを，ジャンボ鶴田がグラフィックやムービーでくわしく解説してくれるソフト。最新理論にもとづいた56種類の運動を収録している。

Windows95 & Macintosh

### スクリーンセーバー 水木しげるの妖怪図鑑 日本篇ー怪の巻ー

11/7　■講談社　■スクリーンセーバー　■3,980円　■CD-ROM



妖怪イラストの第一人者，水木しげるの作品を使ったスクリーンセーバー。収録イラストは「水木しげるの妖怪図鑑ー日本編②ー傑作400選」から厳選されたものを使用している。

Windows95対応

### マギーの新血液型占い New Blood Type 16

11/8　■ジャパンコーポレーション　■占い　■6,800円　■CD-ROM

占術，神秘学，心理学などの分野で活躍中のマギーによる血液型占いソフト。兄弟姉妹別，感受性タイプ別などの設定があり，こまかな性格分析ができるようになっている。

Windows95対応

### 動物園へ行こう

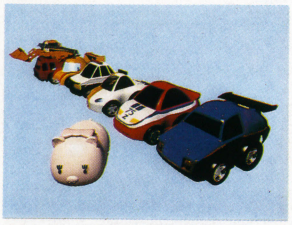
11/13　■シンフォレスト　■教育　■3,900円　■CD-ROM

全国の動物園で撮影された高解像フォトを収めたCD-ROM。ガイド役のペンギン君とともに，CGで描かれた園内を歩きまわることで，動物たちの映像を鑑賞できる。収録写真の数は約300枚。

Windows95 & Macintosh

### 爆走！PCチョロQ

11/15　■インナーブレイン　■エンターテインメント　■5,800円　■CD-ROM



小学生に大人気のミニカー「チョロQ」を題材としたゲーム。チョロQをひたすら走らせるモードと，マトを何枚破れるかを競うモードがある。マウスによる本物さながらの操作感覚がウリ。

Windows95対応

### 前田真三　木の風景

11/20　■シンフォレスト　■写真集　■3,900円　■CD-ROM

『丘の風景』『里の風景』につづく，前田真三・名作100選シリーズの完結編。美しい日本の四季と自然をとらえた作品を収録している。写真や被写体の木々についてのくわしい解説も参照できる。

Windows95 & Macintosh

### The Art of Mr.Maric II 〜アート オブ マリックII

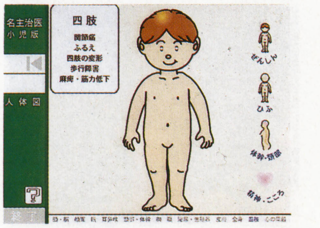
11/21　■富士通大分ソフトウェアラボラトリ　■エンターテインメント　■5,800円　■CD-ROM

ミスター・マリックが実際にマジックを披露・解説してくれるソフト。美術館の外をウォークスルーして，映写されている映像を選択することで，11種類のマジックと3種類の超魔術を見られる。

Windows95対応

## THE名主治医（小児版）

11/12 ■ヤマタネ ■教養 ■12,000円 ■CD-ROM



乳幼児から小学生までの子どもの病気やケガに対する緊急対処方法をくわしく解説するソフト。病名の50音検索のほか，病気になった部位や具体的な症状からも調べることができる。

Windows95対応

## 新潮美術ROM ファン・エイク

11/21 ■ボイジャー ■データベース ■7,000円 ■CD-ROM

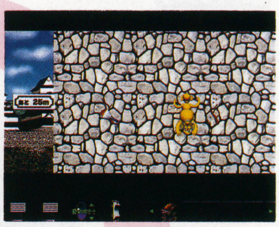
［海外から移植］油絵技法を完成させた15世紀フランドルの巨匠，ファン・エイクの作品15点と，同時代の画家が描いた83作品を収録したソフト。ページをめくる感覚のインターフェイスが特徴。

Windows95 & Macintosh

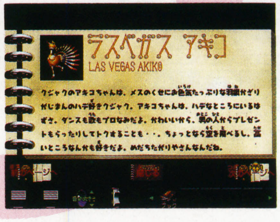
## バナバナ1号 〜ローリーポーリーズの世界大冒険

11/21 ■シンコーミュージック ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

デジタル・アーティスト，佐藤　理がデザインした独特な雰囲気のCGキャラクターたちが活躍するAVG。各所にはミニゲームが散りばめられており，それをクリアしながらストーリーを進めていく。



▶さまざまな難関を乗り越えて，いとしの「おたねちゃん」を助けるのだ



◀フル3D・CGで描かれたキャラクターは，どれもみんな個性的

Windows95 & PowerMacintosh

## プレビュー&リプライズ

11/27 ■シナジー幾何学 ■エンターテインメント ■2,980円 ■CD-ROM

AVG『ガジェット』の世界や登場人物を鑑賞できるソフト。QuickTimeVRが採用されており，視点を360度自由に設定できる。ほか，映画版のCFやビデオ版のムービーなども収録。

Windows95対応

## 日本花紀行 第一集

11/27 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

写真家・宮島康彦が旅先で出会った，日本全国の美しい花景色を楽しめる写真集。花景色の地図検索機能やアクセス・ガイドなども収録されており，旅行ガイドとしても役立つ。

Windows95対応

## 日本百名山 第三集

11/27 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

山岳写真CD-ROM『日本百名山』シリーズ第3弾。槍ヶ岳，穂高岳，乗鞍岳など，トレッキング・スポットとして名高い北アルプス南部の名峰を収録。シリーズ恒例の山岳ガイドも付属している。

Windows95 & Macintosh

## 極道シミュレーション 鉄砲玉仁義

11/27 ■東映ビデオ ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM

現代の極道社会を舞台とした任侠シミュレーション。見習いヤクザとなり，対抗組織との抗争や上からの命令などをうまくこなして，組織の中でのし上がっていくことが目的。

Windows95 & Macintosh

## ラストエクスプレス

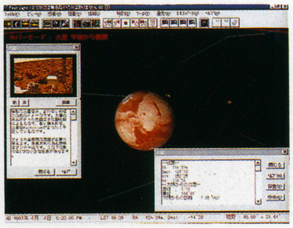
11/28 ■ゲームバンク ■AVG ■価格未定 ■CD-ROM（3枚組）

［海外から移植］第一次世界大戦前夜のヨーロッパを舞台にした本格サスペンスAVG。プレイヤーは好奇心旺盛な冒険家ロバート・キャスとなり，ファイアーバードと呼ばれる謎の財宝を追っていく。

Windows95対応

## ディスタントサンズ2

11/28 ■エー・アイ・ソフト ■教養 ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］プラネタリウム・ソフト『ディスタントサンズ』のパワーアップ版。視点変更が可能な「ナビゲーション」，観察地点を簡単に設定できる「時間と場所」などの機能が付加された。

Windows95 & PowerMacintosh

## リヴン〜ザ・シークエル・トゥ・ミスト

11/中 ■SMEインターメディア ■AVG ■8,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］1993年にリリースされ大ヒットした『ミスト』の続編。評価の高かった前作のCGよりも精密度なグラフィックを7,000枚以上も使っており，リアルな世界観を構築している。

▶グラフィックは息を飲む美しさ。アニメーションは1時間にもおよぶ

◀移動や会話は，すべて画面をクリックすることで行うことができる

Windows95 & Macintosh

## ルーヴル美術館 〜フランス絵画の巨匠たち

11/下 ■トッパン ■データベース ■8,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］ルーブル美術館所蔵のフランス絵画を閲覧できるCD-ROM。画面内の作品をクリックすると，ズームアップ画像が表示されたり，ナレーションで解説をしてくれる。

Windows95対応

## 鉄道運転シミュレーター 南海ラピート

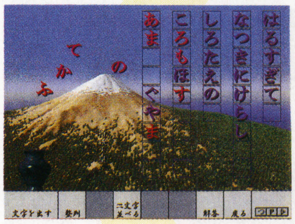
11月 ■小学館プロダクション ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

実写映像を使ったリアルな鉄道運転シミュレーション。南海鉄道の「ラピート」「こうや」といった車両を，フリー走行，普通，空港急行，特急などのさまざまなモードで運転できる。

Windows95対応

## B.Q.〜どんなもんだい

11/7 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■クイズ ■7,800円 ■CD-ROM



テレビ番組風クイズ・バラエティ・ソフト『ブレインツイスター〜あなたの出番』の続編。早押し問題，タイム・トライアル，記憶力テストなどのほか，さまざまなミニゲームも楽しめる。

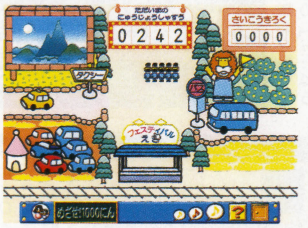
▶3人の鉄人たちとクイズで対決する「クイズの鉄人」などに挑戦できる

◀爆弾をクリックして細い通路を運ぶゲームなど，計17コーナーを収録

前号追補タイトル Windows95対応

## あそんで かず・すうじ

9/20 ■学習研究社 ■教育 ■3,700円 ■CD-ROM

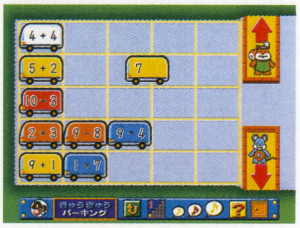


「学研のホームソフト」シリーズに，数を学べるソフトが登場。数字の歌と5つのゲームで，0～1,000の読み書きを自然と身につけられる。簡単操作なので，小さな子でも十分にあつかうことが可能。

前号追補タイトル Windows95対応

## たしざん・ひきざん

9/20 ■学習研究社 ■教育 ■3,700円 ■CD-ROM



楽しみながら小学校2年生程度の算数を学習できるソフト。4つのゲームで計算問題をくり返し練習でき，まちがえたときは解説コーナーでやりかたを確認できるようになっている。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

## マルチメディア日本の歴史

9/20 ■学習研究社 ■教育 ■7,800円 ■CD-ROM

さまざまな視点から日本の歴史を学べるエデュテインメント・ソフト。太古の時代から明治時代までの歴史を空間的に体験できる。50音順，人物，出来事の3種類の索引を用意。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

## 「自」ビール入門

9/20 ■SII ■教養 ■4,000円 ■CD-ROM

欧米で人気の高まっている自家製ビールを作るためのノウハウを解説してくれるCD-ROM。ビールの歴史，種類，おいしい飲みかたなど，ビールに関するさまざまな情報が収録されている。

前号追補タイトル Windows95対応

## マルチメディア蝶図鑑

9/24 ■アスキー ■図鑑 ■5,800円 ■CD-ROM

蝶の不思議な生態を，62点のムービーと1,500点以上の写真を使って解説するCD-ROM。日本産232種，迷蝶26種，世界の蝶109種を網羅している。学名や大きさのほか，形態からも検索できる。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

## ああっ女神さまっCD-ROM画集

9/29 ■講談社 ■画集 ■6,800円 ■CD-ROM

人気コミック「ああっ女神さまっ」のデジタル画集。未発表のラフ・スケッチを含む120点以上のイラストを鑑賞できる。拡大機能やスライドショー機能も搭載。エンディングには新曲を採用。

前号追補タイトル Windows95対応

## マルチメディア鳥類図鑑

9/29 ■アスキー ■図鑑 ■4,800円 ■CD-ROM

鳥の生態や身体の仕組み，進化，子育て，人との関わりなどを，アニメーションやナレーションを駆使して解説する図鑑ソフト。著者である柚木 修の，野鳥をめぐる1年を題材にしたエッセイつき。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

## 日本の草花

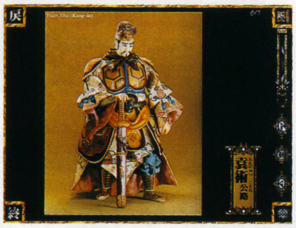
10/3 ■富士通ソーシアルサイエンスラボラトリ ■図鑑 ■6,000円 ■CD-ROM

日本の一般的な草花，約930種のデータをまとめた野草図鑑。写真や生息地，見わけかたなどの情報のほか，写真の撮りかた解説，スライドショー，メモ機能も付属。索引機能も充実している。

前号追補タイトル Windows95対応

## 三国志百態 for DIGITAL

10/3 ■アニドウ・フィルム ■データベース ■8,800円 ■CD-ROM



NHKで放映されていた人形劇「三国志」を題材にした写真集「三国志百態」をデジタル化。写真のズーム機能や，多方向から人形を鑑賞できる仮想人形展といった，CD-ROMならではの要素を付加。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

## 懐かしの蒸気機関車

10/14 ■SII ■データベース ■6,800円 ■CD-ROM

いまなお根強く支持されている蒸気機関車をテーマにしたCD-ROM。昭和40年代の貴重な動画や500点以上の写真を収録している。ステレオ録音された迫力の通過音なども堪能できる。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

## デイバイデイ・ビジョン「PARIS」

10/15 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

日めくりカレンダーとスライドショーからなる『デイバイデイ・ビジョン』シリーズの最新作。パリ市内の写真366点と書き下ろしエッセイが収録されており，ガイドブックとしても楽しめる。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

## デイバイデイ・ビジョン「YAT安心！宇宙旅行」

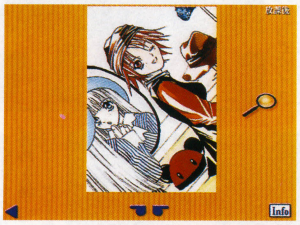
10/15 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■3,600円 ■CD-ROM

日めくりカレンダー・ソフト『デイバイデイ・ビジョン』シリーズに，NHKのテレビアニメ「YAT安心！宇宙旅行」が登場。セル画を使用した366枚のグラフィックが，毎日1枚ずつ表示される。

前号追補タイトル Windows95対応

## 学園イラストジェニックVol.2「横浜台女子高等学校」

10/15 ■インナーブレイン ■イラスト集 ■3,800円 ■CD-ROM



学校をテーマにした美少女イラストを満載した『学園イラストジェニック』シリーズの第2弾。40点のイラストが，制服，水着，放課後の3種類のシーン別に収録されている。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

## ミッキーのはがきスタジオ

10/24 ■ディズニー・インタラクティブ・ジャパン ■ツール ■6,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］ミッキーマウスなどのディズニー・キャラクターを自由にレイアウトして，ハガキの書面デザインができるソフト。オリジナル・フォントや画像取り込み機能などもついている。

前号追補タイトル Windows95対応

## AI詰将棋 その1 黄金の巻

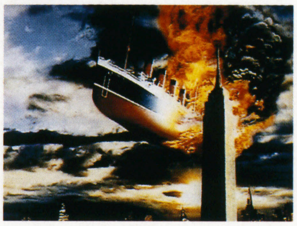
10/24 ■アスキーサムシンググッド ■詰将棋 ■5,800円 ■CD-ROM

1手詰めから11手詰めまでの詰め将棋200問を収録。『AI将棋2』の思考ルーチンをもとにした詰め将棋用思考ルーチンを採用しており，まちがえても回答をつづけられるようになっている。

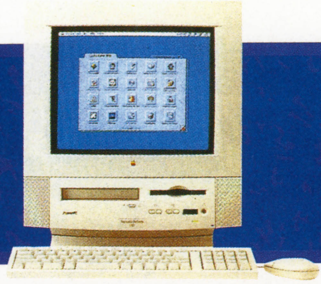
前号追補タイトル Windows95対応

## ラスト・モンタージュ

10/30 ■デジタローグ ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM



フォト・モンタージュの技法をもちいた風刺的作品で知られる木村恒久の作品集。QuickTime VRや拡大機能の採用により，ディテールの隅々までが鑑賞できる。氏の文献も多数収録。



# Macintoshシリーズ

MACINTOSH SERIES

## 今月の新作

## デスクトップで，川釣りを楽しんで，ネコを飼おう！

先月に引きつづき，今月も新作はちょっと少なめだが，注目作ばかりになっている。テイチクからは『ウキウキ釣り天国』の新作が登場。今回は川釣りをテーマにしている。パソコン上でネコを飼うことができる『ディアキャット』は，Win95で好評だった作品の移植版。AI機能により，ネコは1匹ごとに性格が異なるという，凝った作りをしている。『失われた文明』は，地中海から中国までの古代遺跡を訪ねる仮想旅行が題材のソフト。監修には吉村作治教授も参加しており，かなり本格的なものになっている。　**（渡辺和歳）**

### ディアキャット

11／7　■インプローレ　■SLG　■5,800円　■CD-ROM

［Windows95から移植］デスクトップ上で擬似的にネコを飼うことができるソフト。ポリゴンで描かれた35匹のネコを飼育できる。AIが搭載されており，1匹ごとに異なる性格に育っていくのが特徴。

### 失われた文明 ～地中海とシルクロードへの旅

11／20　■富士通　■教養　■6,600円　■CD-ROM

1995～96年にかけて放映された，同名テレビ番組をCD-ROM化したソフトの第2弾。ギリシャ，ローマなどの60以上の遺跡を鑑賞できる。CGで再現された古代遺跡を歩きまわるモードも用意。

### ウキウキ釣り天国4～川物語

11／下　■テイチク　■フィッシング　■5,800円　■CD-ROM

同名シリーズ第4弾は川釣りがテーマ。生息地域に応じた魚の生態や，魚種によるアタリや合わせのちがいなど，こまかい部分までリアルに再現している。野遊びを模したミニゲームも収録。

日本語マニュアル付英語版

### 9 THINGS TO MAKE AND DO

11／6　■デジタローグ　■エンターテインメント　■4,800円　■CD-ROM

ヨーロッパで注目されているマルチメディア・アーティストが手がけた作品。3D写真，ペーパークラフト，サンプリング・マシンなど，簡単に楽しめる9つの作品が収められている。

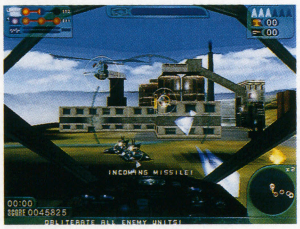
# DOS/Vパソコン

PERSONAL COMPUTER FOR DOS/V

今月発売のDOS/Vソフトは1タイトル。アートディンクによる海外からの移植作だ。

### エクストリーム・アサルト

11／21　■アートディンク　■3Dシューティング　■8,800円　■CD-ROM



［海外から移植］美しい3Dグラフィックがウリのシューティング・ゲーム。市街，洞窟，山岳地帯，敵基地内などの6ステージが用意されている。ネットワーク接続による4人までの対戦が可能。

# FM TOWNSシリーズ

FM TOWNS SERIES

『日本の草花』は，Win3.1&95，Mac，TOWNSのスーパーハイブリッドとなっている。

前号追補タイトル

### 日本の草花

10／3　■富士通ソーシアルサイエンスラボラトリ　■図鑑　■6,000円　■CD-ROM

日本で見られる一般的な野草をあつかった図鑑。生息地や草花の特徴からも探せる検索機能がウリ。草花写真の撮影方法の解説や，メモが書き込めるソフト「フィールドノート」なども収録。

# コンビニ販売専用

### ゲーム宝箱7号

■日本IBM　■オムニバス　■780円　■CD-ROM　■Win95

『バーチャファイター2』『パンツァードラグーン』など，すでにWin95で発売されているソフト5本の体験版集。

### パズルの惑星VOL.4

■花王　■パズル　■980円　■CD-ROM　■Win95＆Mac

5種類のパズルゲームを収めたCD-ROM。問題を解くと出てくるキーワードを送ると景品が当たる懸賞つき。

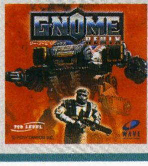
### ソリッドステートピンボール　クリスタルカリバーン

■CDウェーブ　■ピンボール　■1,980円　■CD-ROM　■Win95

アメリカで数々の賞を受賞したピンボール・ゲーム。美しいグラフィック，リアルな音や動きなどが特徴。

### G-NOMEリミックス

■CDウェーブ　■3Dシューティング　■1,980円　■CD-ROM　■Win95



ロボットをあやつり，生物兵器研究所内にある最終兵器「G-ノーム」を破壊することが目的の3Dシューティング。

### ズバリッ！相性診断

■日本IBM　■占い　■1,980円　■CD-ROM　■Win95

名前を入力することで，ふたりの相性を占ってくれるソフト。名前のみの入力なので，どんな相手との相性でも診断可能。

### はがき写真館mini Ver3.0

■富士通パレックス　■ツール　■1,980円　■CD-ROM　■Win95

デジタルカメラからダイレクトに入力可能なハガキ制作ソフト。サンプル・デザインは200種類以上を用意している。

# ニンテンドウ64

## NINTENDO64



## HOT 10

### 今月の売れ筋ソフト

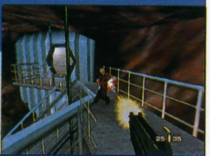
フィールドが立体的に生まれ変わったシリーズ最新作『爆ボンバーマン』が初登場でトップの座に着いた。コナミは『実況ワールドサッカー3』と『ゴエモン』で2&3位をガッチリキープしている。

**1 爆ボンバーマン**
初登場
●ハドソン ●アクション ●6,980円

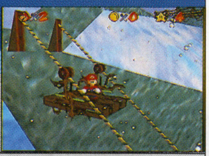
**2 実況ワールドサッカー3**
初登場
●コナミ ●サッカー ●7,500円

**3 がんばれゴエモン ～ネオ桃山幕府のおどり**
前1位
●コナミ ●アクション ●8,900円

**4 ゴールデンアイ007**
前3位
●任天堂 ●3Dアクション ●6,800円



**5 スーパーマリオ64(振動パック対応版)**
前4位
●任天堂 ●3Dアクション ●6,800円



**6 スターフォックス64** 前5位
●任天堂 ●3Dシューティング ●8,700円

**7 Jリーグダイナマイトサッカー64** 初登場
●イマジニア ●サッカー ●7,500円

**8 スター・ウォーズ～帝国の影** ↑前10位
●任天堂 ●3Dシューティング ●7,800円

**9 マリオカート64** 前7位
●任天堂 ●レーシング ●9,800円

**10 パワーリーグ64** 前2位
●ハドソン ●野球 ●6,980円

## 毎年恒例 期待の新作めじろ押し！任天堂スペースワールド'97

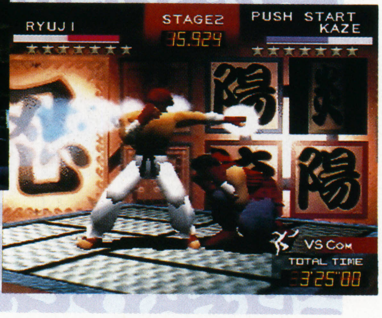
任天堂系ハードの新作展示会「任天堂スペースワールド'97」が，幕張メッセで11月22～23日に開催される。昨年までは初心会が主催していたが，今年は任天堂がみずから開催するのだ。

『ヨッシーストーリー』『ゼルダの伝説64（仮）』など，期待の新作が多数出展されるほか，気になる64DDも展示される予定。さらに新おもしろパックの発表もあるそうだ。いっぽうのゲームボーイでは『ポケットモンスター金・銀』の出展が目玉。周辺機器の発表もあるとか。もちろんサード・パーティーも参加しているので，見るべきタイトルは多いぞ。

入場は無料なので，ぜひ行ってみよう。　（八巻将之）

**今後の話題作が勢ぞろい**

◀N64用ソフト『ピカチュウげんきでちゅう（仮）』も見られそう



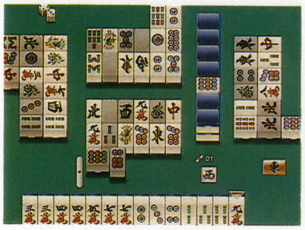

▲▶RPGファン期待の1本『ゼルダの伝説64（仮）』。右はイマジニアの『ファイティングカップ（仮）』。N64では数少ない対戦格闘ゲームだ

### 今月の新作

今月はやっぱり『ディディーコングレーシング』に目が行ってしまうかな？ 単純に速さを競うだけでなく，謎解きの要素も盛りこまれているので，いままでのレーシング・ゲームとはひと味ちがった戦略が生まれそうだ。もうひとつ注目したいのは，ナムコの『ファミスタ64』。野球ゲームの超定番シリーズが，ついにニンテンドウ64に登場だ。野球ゲームはこれ1本でOK!?

### プロ麻雀 極64

11/21 ■アテナ ■麻雀 ■6,800円 ■64メガ・カートリッジ



実在のプロが登場する本格麻雀ゲーム。さまざまなルールで対局を行なう「チャレンジ対局」，対戦相手を自由に選べる「フリー対局」のほか，運勢診断やクイズ機能も搭載されている。

### ディディーコングレーシング

11/21 ■任天堂 ■レーシング ■6,800円 ■96メガ・カートリッジ

山あり谷ありの不思議コースをさまざまなビークル（乗り物）で走破する痛快レーシング。獲得したバルーンの数によって挑戦できるステージが増加する。2～4人の同時対戦プレイも可能。

### 森田将棋64

11/28 ■セタ ■将棋 ■9,800円 ■64メガ・カートリッジ

電話回線を利用した通信対局もできる将棋ソフト。5段階の難易度を持つCPUと対局する対局室モードのほか，段級位認定モードでは日本将棋連盟公認の段級位を取得することができる。

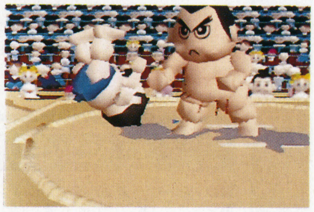
### ファミスタ64

11/28 ■ナムコ ■野球 ■6,800円 ■96メガ・カートリッジ

『ファミスタ』シリーズ最新作。ペナント，オールスターといった従来どおりのゲームモードに加え，日本各地をまわって選手をスカウトするオリジナル・モードも用意されている。

### 64大相撲

11/下 ■ボトムアップ ■相撲 ■7,980円 ■128メガ・カートリッジ



ポリゴン相撲ゲーム。能力の異なる5タイプの力士のなかからひとりを選択し，横綱まで育て上げる。「げきとうバトルモード」では，育てた力士データを持ちよっての対2P戦ができる。

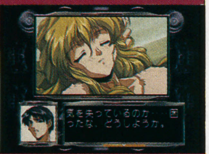
# セガサターン
## SEGASATURN

# HOT 10
## 今月の売れ筋ソフト

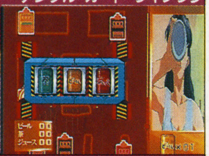
全タイトルが初登場という大波乱の今月だが，2位以下に圧倒的な差をつけて『スパロボ大戦F』がトップを奪った。『EVE』の流れをくんだAVG『デザイア』もスマッシュ・ヒットとなり2位を獲得。

**1** スーパーロボット大戦F
初登場
●バンプレスト
●SLG+RPG
●6,800円

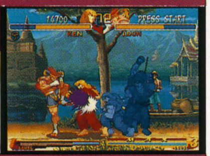
**2** デザイア
初登場
●イマディオ
●AVG
●6,800円



**3** 新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ
初登場
●セガ
●データベース
●4,800円



**4** ストリートファイターコレクション
初登場
●カプコン
●対戦格闘
●5,800円



**5** 桃太郎道中記
初登場
●ハドソン
●ボードゲーム
●6,980円

**6** 初登場 怒首領蜂
●アトラス
●シューティング
●5,800円

**7** 初登場 グレイテストナイン'97 メークミラクル
●セガ
●野球
●5,800円

**8** 初登場 ルームメイト ～涼子 in Summer Vacation
●データム・ポリスター
●SLG
●5,800円

**9** 初登場 シルエットミラージュ
●トレジャー
●アクション
●5,800円

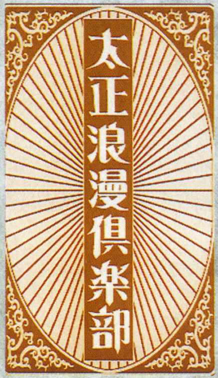
**10** 初登場 機動戦士Zガンダム 後編～宇宙を駆ける
●バンダイ
●シューティング
●6,800円

入るしかない!?
## 『サクラ大戦』&セガサターンのファンクラブが発足

続編も発表されて，ますます盛り上がりを見せる『サクラ大戦』。そして500万台を突破したセガサターン。このふたつのファンクラブが設立された。入会希望者は，ハガキに①氏名とふりがな②性別③西暦の生年月日④職業⑤郵便番号と住所⑥電話番号⑦日中の連絡電話番号⑧この情報を見た雑誌名（ベーマガ）を記入のうえ，下に掲載しているそれぞれのあて先に送ろう。（白川大輔）

### 太正浪漫倶楽部

昨年9月に発売されて以来，爆発的な人気を誇ってきた『サクラ大戦』のオフィシャルファンクラブが発足した。その名も「太正浪漫倶楽部」だ。会員には，年6回発行の太正浪漫倶楽部会報誌が届くほか，会員専用の通信販売を利用できるなど，多くの特典が用意されている。また，入会時にはオリジナルテレカや，太正浪漫倶楽部のパンフレットがもれなくついてくるのだ。ハガキ投函後，約2週間で入会案内が送られてくる。年会費は5,000円（税込）。
（申込先）〒150 東京都渋谷区東3-14-22白善ビル 太正浪漫倶楽部事務局




### セガパートナーズ

セガサターンのファンクラブ「セガパートナーズ」も設立された。この名前には，会員とともに新たなエンターテインメントを創り上げたいという願いがこめられているのだ。会員にはメンバーズカードや特製オリジナルカードホルダーが届けられるほか，最新ソフトなどの情報を満載したスペシャルCD-ROMが年4回配布されたり，セガのアミューズメント・テーマパークを特別割引価格で利用できるといった特典がある。ハガキ発送から約2週間後に到着する入会案内書で手続きをすること。年会費は5,000円（税込）。
（申込先）〒150 東京都渋谷区東3-14-22白善ビル セガパートナーズ事務局

SEGA PARTNERS

究極の移植作
## 「拡張RAMカートリッジ4MB」対応ソフト第1弾，ついに登場

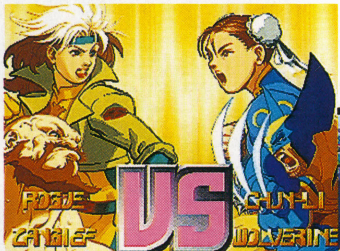
11月27日にカプコンから発売される『X-MEN VS.ストリートファイター』。このソフトには「拡張RAMカートリッジ4MB」が同梱されているのだ。

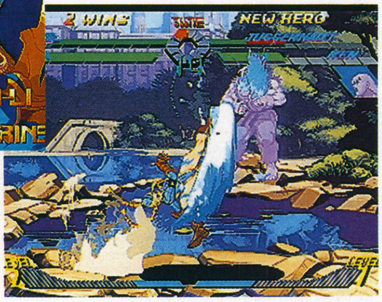
拡張RAMカートリッジ4MBとは，4メガバイトのメモリを持つ増設RAMだ（従来の「拡張RAMカートリッジ」は1メガバイト，サターン本体は2メガバイト）。これを使えば，純計算しても合計6メガバイトのメモリを同時に使用できることになる。これにより，アーケードとほぼ同等のアニメーション・パターンを再現できるのだ。

拡張RAMカートリッジ4MB専用ソフトの第1弾である『X-MEN VS.～』は，アーケードでも非常に好評を博した作品で，特有の豪快さが最大のウリだった。サターンへの移植は困難に見えたが，拡張RAMカートリッジ4MBのおかげで，オリジナル版に見劣りしないデキに仕上がっている。本作品をプレイすると，『ヴァンパイア セイヴァー』など，今後発売される専用ソフトのクオリティに，期待せずにはいられない。

ちなみに，7月に発売された『ファイターズヒストリーダイナマイト』も拡張RAMカートリッジ4MBに対応しており，アニメーション・パターンを増強できる。

◀これが拡張RAMカートリッジ4MB。スケルトン仕様だ



▲▶サターン版『X-MEN VS.～』。移植度の高さはかなりのもので，処理落ちもほとんど見られない

**第1弾はコレ!!**

X-MEN TM&©1997 MARVEL CHARACTERS. INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.
THIS VIDEO GAME HAS BEEN PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS. INC.

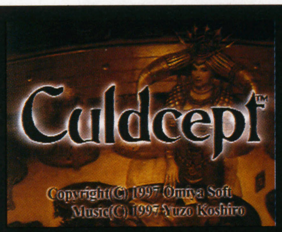
協力？対戦？

# カードを集めて敵を倒せ！新感覚ボードゲーム登場

『カルドセプト』は，戦略性が高いカードバトルが特徴のボードゲームだ。ボードをまわりながら，1番早く目標の魔力値に達した人が勝者となるルール。基本的には土地（マップ上のマス）に自分のクリーチャーを配置し，そこに止まったプレイヤーから通行料として奪い取ることで，魔力を高めていくのだ。しかし，自分のマスに敵が止まっても，カードバトルで負けるとその土地を奪われてしまうため，バトルの結果が勝敗に大きく影響を与えることになる。

カードは，ストーリーモードや対戦モードでマップを終了するたびに手に入る。全部で300枚以上も用意されているので，戦闘を有利にするという目的だけでなく，純粋にカード収集を楽しむという遊びかたもできるのだ。

また，このゲームは積極的に対戦相手とのやりとりができるため，人間同士の対戦プレイが非常にアツい。最大4人までの対戦が可能なので，なるべく多くの人数でプレイしよう。　（渡辺和歳）




## カルドセプト

■大宮ソフト　■ボードゲーム
■5,800円　■発売中

## 強力なライバルたち

コンピュータが受け持つキャラクターは，手強いヤツばかりなのだ。

**ゼネス**

▲強力なセプター。恩師を殺した民衆に復讐するため，世界征服をたくらむ

**セバスチャン**

▲心優しい少年。横にいる謎の生き物，ポコポコにダマされて戦うことに

**ヴァイデン**

▲地位を追われた暴君。自分を追放した民衆たちへの復讐を企てている

**ホロビッツ**

▲強力な魔法使い。自分の死を予知し，みずからとともに世界を滅ぼそうとする

▲▶上の写真がメイン画面。ステージ間では右の写真のような編集モードでカードの整理をする

**相手の陣地に止まると……**

▲▶バトル中は，非常にこまかく描きこまれたカードが，こんなに大きく表示される

**戦闘だ!!**

## カルドセプト大会が開催されたぞ！

10月14日，セガ本社・大会議室にて『カルドセプト』ゲーム誌対抗ゲーム大会が行なわれた。もちろんベーマガも出場したぞ。大会は20ラウンド（ターンのこと）までという短期決戦だったので，機動力を活かして早いうちに独走しようともくろみ，敵の移動力を制御するアイテムカードをブック（自分のカード山）にたくさん仕込んだ。が，ゲーム開始時の手札を見ると，土地を占拠するのに必要なクリーチャーカードを1枚も引いていない！　結局，土地をあまり確保できないまま試合は進んで，予選ブロック2位（1位のみ決勝進出）という結果に終わってしまった。引きの弱さが敗因か？

▲クリーチャーとアイテムは6：4の比率でブックを組んでいたのに……

©1997 Omiya Soft/music ©1997 Yuzo Koshiro

DJはだ〜れだ

# 『サクラ大戦』デジタル・ファンディスク第2弾

ゲームファンだけでなく，さまざまな層のファンを生みだした『サクラ大戦』。そのファンディスク第2弾が『サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ』だ。花組メンバーの新たな活躍を描いた「遊戯盤」と，今夏に公演された「歌謡ショウ愛ゆえに」の様子を収録した「歌謡盤」の2枚組になっている。

「遊戯盤」では，花組のメンバーがそれぞれラジオのDJに挑戦するという外伝的ミニ・ストーリーを楽しめるほか，本編で好評だったミニゲームも新たなスタイルで収録されている。また，前作にあたる『サクラ大戦花組通信』にあった相性診断もパワーアップして登場。紅蘭の発明した「ソウコクくん」が，花組メンバーのなかでプレイヤーともっとも相性のいい隊員を選んでくれるのだ。

「歌謡盤」は，特別公演「愛ゆえに」のムービーだけでなく，これまでに発売された『サクラ大戦』関連のグッズまで網羅されている。さすがにすべてのグッズを収録というわけにはいかなかったようだが，コレクターには役立つだろう。

まさに，ファンなら必携のソフトと言えそうだ。

▼はじめから遊ぶことができるミニゲーム。さくらが百人一首を朗詠してくれる

## サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ

■セガ　■エンターテインメント
■4,800円　■11月13日発売予定

◀DJに挑戦するアイリス。ジャンポールもいっしょだ

◀特別公演「愛ゆえに」のムービーも収録されている



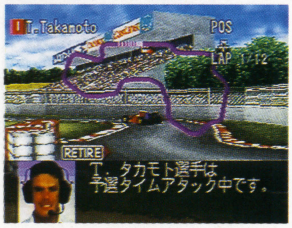
©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1997 ©RED 1996

## 今月の新作

最大のビッグ・タイトルはアーケードから移植される『X-MEN VS.ストリートファイター』。『真・女神転生』シリーズの最新作である『デビルサマナー　ソウルハッカーズ』も期待できる。かつての名作をセットにした『ファルコムクラシックス』にも注目したい。きれいな絵が好きな人には『サクラ大戦蒸気ラジヲショウ』『貞本義行イラストレーションズ』がオススメ。

## チーム運営シミュレーション Formula GRAND PRIX

11／13　■ココナッツジャパンエンターテイメント　■レーシングSLG　■6,800円　■CD-ROM




［プレイステーションから移植］新規F1チームのオーナーとなって，グランプリの優勝をめざすレーシングSLG。マシンパーツの設定，ドライバーの選択などを行ない，レースに望む。

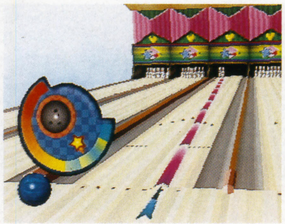
## 蒼空の翼～GOTHA WORLD

11／6　■マイクロネット　■SLG　■6,800円　■CD-ROM

キャラクターの人間性を強調した戦略SLG。キャラの成長により戦局が変化したり，ターン制とリアルタイム制を融合させた「パーソナルタイムシステム」など，さまざまな新システムを搭載。

## ザ・スターボウリング

11／13　■ユーメディア　■ボウリング　■6,800円　■CD-ROM



人気声優5人とボウリングを楽しめる。声優のひとりとともにトーナメントを戦っていく「ストーリーモード」，声優のムービーやプロフィールを見ることができる「オプション」などを収録。

## ファルコムクラシックス

11／6　■日本ビクター　■オムニバス　■5,800円／6,800円（初回限定版）　■CD-ROM（初回限定版は2枚組）

［パソコンから移植］日本ファルコムのアクションRPGである『ドラゴンスレイヤー』『ザナドゥ』『イース』の3タイトルを収録。移植にあたってグラフィックやBGMが，すべてリニューアルされた。

▶3作ともオリジナルモードとサターンモードの2バージョンが楽しめる

◀初回限定版には，キャラクターの映像や資料を収録した特別ディスクを同梱

## サクラ大戦　蒸気ラジヲショウ

11／13　■セガ　■エンターテインメント　■4,800円　■CD-ROM

同名SLGのデジタル・ファンディスク第2弾。ラジヲショウに出演することになった花組メンバーの物語や，舞台公演「愛ゆえに」の模様を収録している。相性診断，百人一首などのミニゲームも用意。

## ツタンカーメンの謎～アンク

11／20　■レイ　■AVG　■6,800円　■CD-ROM（2枚組）

［パソコンから移植］古代エジプトのファラオ・ツタンカーメンにまつわる謎を解明するAVG。2,000点以上の写真やムービーを使用，データベースなども充実しており，教養的価値が高い。

## デビルサマナー　ソウルハッカーズ

11／13　■アトラス　■RPG　■6,800円　■CD-ROM（2枚組）

3D・RPG『真・女神転生デビルサマナー』の続編。ゲーム・システムの一部をカスタマイズできる「インストール・システム」や，任意の場所で中断できる「中断機能」などの新機能が追加された。

▶ゲームの舞台は200X年の天海市。街の人たちから情報を聞き出そう

◀多くの新悪魔が登場。悪魔合体システムが便利になったのも特徴だ

## 魔法学園ルナ

11／20　■角川書店／ESP　■RPG　■6,800円　■CD-ROM

不思議な島・イェンにある魔法学園を舞台に，主人公エリーが幼なじみのレナとともに活躍するRPG。戦闘シーンでは，さまざまな魔法を組み合わせて合体魔法を作ることができる。

## Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2

11／20　■セガ　■サッカーSLG　■5,800円　■CD-ROM

Jリーグのサッカー・チームを作り，メジャー大会で優勝をめざす育成SLGの第2弾。オリジナル選手の登録が可能になったり，選択できるホームタウンが約2倍になるなど，各所が強化された。

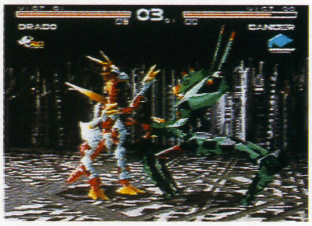
## ヘラクレスの大冒険

11／20　■BPS　■ARPG　■5,800円（予価）　■CD-ROM

［海外から移植］ギリシャ神話をモチーフにしたアクションRPG。プレイヤーは勇者のひとりとなり，冥王ハデスにさらわれたペルセポネを助け出す。ふたり同時プレイも可能。

## ゼロ・ディバイド ザ・ファイナルコンフリクト

11／20　■ズーム　■対戦格闘　■5,800円　■CD-ROM



［プレイステーションから移植］攻性プログラムが闘うポリゴン対戦格闘。『ゼロ・ディバイド2』の移植だが，ストーリーは続編的位置づけになっている。グラフィックは60分の1秒単位で描画。

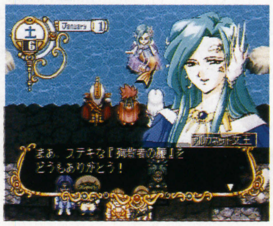
## プラドルDISC Vol.7　麻生かおり

11／20　■Sada Soft　■写真集　■3,000円　■CD-ROM

アイドル候補を紹介する同名シリーズ第7弾は麻生かおり。沖縄ロケによるメイキング・フォト，麻生かおり本人が撮影した写真など，合計400点以上を収録。おまけとしてミニゲームも楽しめる。

## ネクストキング　恋の千年王国

11／20　■バンダイ　■SLG　■6,800円／7,800円（限定版）　■CD-ROM

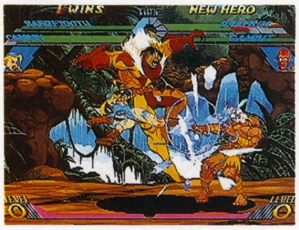


［プレイステーションから移植］次期王座を獲得するため，選挙権を持った12人の美女を口説くボードゲーム風SLG。オープニングやイベント・シーンでは，デジタル・アニメを使用している。

拡張RAMカートリッジ4MB専用

## X-MEN VS.ストリートファイター

11／27 ■カプコン ■対戦格闘 ■7,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］『X-MEN』と『ストリートファイター』のキャラクターたちが、ふたり1組で闘うチームバトル格闘。ベクトル理論やアドバンシングガードなど、個性的なシステムが特徴。

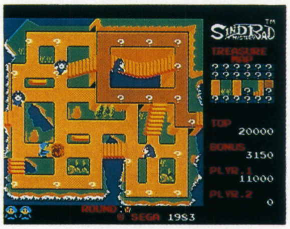
## メッセージナビ

11／27 ■シムス ■データベース ■2,800円 ■CD-ROM

個人情報・個人広告を掲載したデータベース。アニメ、スポーツ、音楽といったジャンルから登録情報を検索し、アクセスすることができる。人気スポットや流行グッズなどのコンテンツも収録。

## SEGA AGES／メモリアルセレクションVOL.2

11／27 ■セガ ■オムニバス ■4,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］同社の名作を復刻するシリーズの最新作。『侍』『モナコGP』『どきどきペンギンランド』『忍者プリンセス』『シンドバットミステリー』『スタージャッカー』を収録。

## セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ

11／27 ■セガ ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］走行性能のリアルさを追求したレーシング・ゲーム。完全移植バージョンである「アーケードサイド」と、オリジナル要素を取り入れた「サターンサイド」の2モードがある。

## 馬なり1ハロン劇場

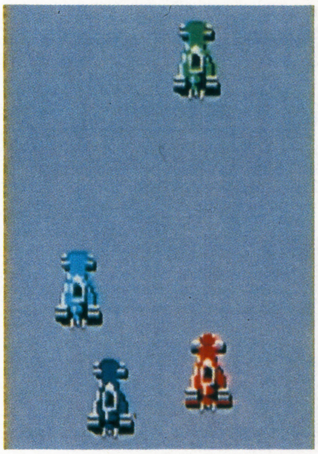
11／27 ■マイクロビジョン ■競馬SLG ■5,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］よしだみほ原作の同名マンガをゲーム化。調教師として競走馬を育成し、レースに出走させる。馬たちと会話をして、コミュニケーションをとるシステムがユニーク。

## バブルシンフォニー

11／27 ■ビング ■アクション ■3,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］タイトーの面クリア型アクション『バブルボブル』シリーズの第3弾を移植。泡を吐く怪獣バブルンをあやつり、敵を泡に閉じこめて倒していく。隠し要素も満載。



## プラドルDISC Vol.8 古川恵実子

11／27 ■Sada Soft ■写真集 ■3,000円 ■CD-ROM

アイドル候補生を紹介する同名シリーズの第8弾。メイキング・フォト400点、古川恵実子への100の質問、写真館メイキング・ムービーなどを収録しているほか、2種類のミニゲームも楽しめる。

## ガイアブリーダー

11／27 ■アスペクト ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

「実物大箱庭コンテスト」（ガイアブリーダー）の優勝をめざす育成SLG。パートナーのムビとともに過去へ行って採集した植物や動物の遺伝子を利用して、実物大の箱庭に美しい景観を作りあげる。

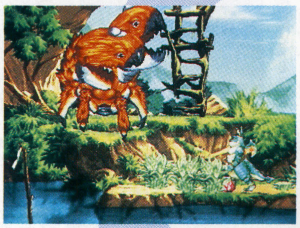
## ヴァンダルハーツ～失われた古代文明

11／27 ■コナミ ■SLG+RPG ■4,800円（予価） ■CD-ROM

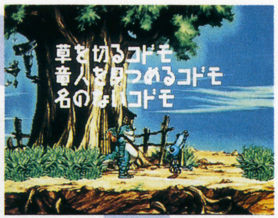
［プレイステーションから移植］さまざまな過去を背負った戦士たちの戦いを描くシミュレーションRPG。オリジナル・ステージや新しい魔法効果の演出、新ムービーなどが追加された。

## 七ツ風の島物語

11／27 ■エニックス ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM



不思議な物語に満ちた七ツ風の島を舞台にしたAVG。"黒い風"が消し去った物語を復活させる冒険がはじまる。雨宮慶太がキャラクター・デザインを担当。エニックスのサターン参入第1弾作品。




▶主人公・ガープ博士となり、7色の風の操作を修得するのだ

◀島に住む生物たちは怪異な姿をしたものが多いが、ユーモラスなキャラも

## 貞本義行イラストレーションズ

11／27 ■ガイナックス ■画集 ■4,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］「新世紀エヴァンゲリオン」のキャラクター・デザインを担当した貞本義行のCD-ROM画集。「エヴァ」や「ふしぎの海のナディア」など、計116点の作品を収録している。

## リフレイン ラブ～あなたに逢いたい

11月 ■リバーヒルソフト ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM（2枚組）

［プレイステーションから移植］卒業をひかえた男女7人の大学生たちの、6月からクリスマスまでの半年間の恋愛模様を描くSLG。初回限定版には、特典としてハート型の音楽CDなどが同梱される。

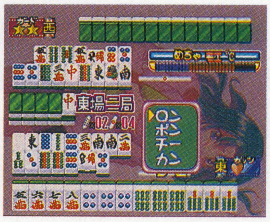
## ウォークラフトⅡ：ダーク・サーガ

11／27 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］人間とオークが支配する世界を舞台に展開するウォーSLG。プレイヤーは人間かオークのいずれかの司令官となって、自軍の勢力を拡大していく。全54種類のシナリオを収録。

## 麻雀学園祭

11／6 ■メイクソフトウェア ■麻雀 ■6,800円／8,800円（㊙CD付き初回限定版） ■CD-ROM




女の子と対局する2人打ち麻雀。学園祭で写真展を開くために女の子たちにモデルを頼んでいくストーリーモードと、自由に対局できるフリー対戦モードを収録している。18歳以上推奨。





■今月の「サターンコレクション」（11月20日発売／2,800円）……●テラ ファンタスティカ（セガ）●機動戦士ガンダム（バンダイ）●プロ麻雀 極S（アテナ）●ファイヤープロレスリングS～6MEN SCRAMBLE（ヒューマン）

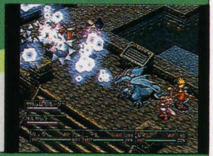
# プレイステーション
PLAYSTATION



## HOT 10
今月の売れ筋ソフト

トップの『ブレス オブ ファイアIII』をはじめとした3作品がランクインしているカプコンの強さが目立つ。『バイオDC』は，付属している『バイオ2』の体験版に対する反響が大きいようだ。

**1 ブレス オブ ファイアIII**
初登場
●カプコン
●RPG
●5,800円



**2 フロントミッション2**
初登場
●スクウェア
●SLG+RPG
●6,800円

**3 バイオハザード ディレクターズカット**
初登場
●カプコン
●AVG
●4,800円

**4 実況パワフルプロ野球'97 開幕版**
前2位
●コナミ
●野球
●5,800円

**5 リンダキューブアゲイン**
初登場
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●RPG
●5,800円

**6 みんなのGOLF**
前4位
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●ゴルフ
●4,800円

**7 ダービースタリオン**
前3位
●アスキー
●競馬SLG
●6,800円

**8 モンスターファーム**
↑前10位
●テクモ
●SLG
●5,800円

**9 ファイティングイリュージョン K-1リベンジ**
初登場
●エクシングエンタテイメント
●対戦格闘
●5,800円

**10 マーヴル・スーパーヒーローズ**
初登場
●カプコン
●対戦格闘
●5,800円

## ボンビー!! ハドソンのPS専用タイトルが本格始動!!

10月7日に行われた「ハドソン新作発表会」において，『ボンバーマンワールド』『桃太郎電鉄7』が発表された。『ボンバーマンワールド』は，フィールドが2層化し，戦略性が高まっているのが特徴。『桃鉄7』は新駅の追加や，ボンビーの第4変化「ギーガボンビー」の登場など，パワーアップがほどこされている。ほかにも，新作RPGを制作中との発表もあった。

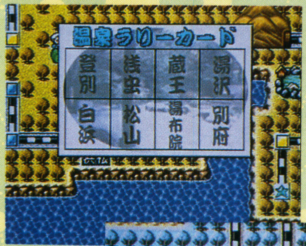
また『桃鉄7』は，ニッポン放送，フナイ電機，平禄寿司，JR西日本，日本エアシステムの協力のもと，「ボンビーからの脱出」と題した7大キャンペーンが開催される。論文や川柳の募集，平禄寿司店舗でのキャンペーン，JR駅でのスタンプラリーなど，年末年始にかけて“ボンビー”旋風が巻き起こりそうだ。（曳地哲司）

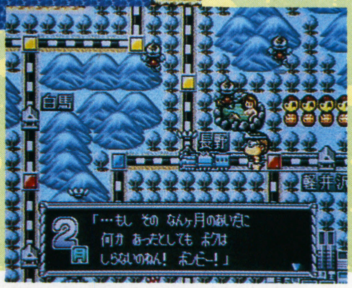
### ボンバーマンワールド

◀ポリゴンの採用により，立体的なフィールドを利用した戦略が生まれた。もちろん，基本ルールはそのままだし，白熱の多人数対戦も健在だ

▶ノーマルゲーム，バトルゲームに加え，スコアアタックの要素を盛り込んだチャレンジゲームも登場

### 桃太郎電鉄7






▲▶さくまあきら氏が「いままで一番満足した」とまで語った『桃鉄7』。新カードもパロディ満載だ

## NEWアイテム アナログコントローラ&ワープロセットが登場

限定発売されたクリアタイプメモリーカードや，秋期限定の透明オレンジ・メモリーカードなど，新しい周辺機器の話題にこと欠かないプレイステーション。11月には，PSをワープロとして利用できるようになるセットが光栄から，新型の振動機能つきアナログコントローラがSCEから発売されるぞ。どちらも要チェックだ。

### アナログコントローラ「デュアルショック」

●品番：SCPH-1200
●発売日：11月20日
●価格：3,300円（税別）

アナログ入力が可能なコントローラ。強弱2種類の振動を発生させる機能も搭載されているのが特徴だ。グリップやボタンの形状が使いやすく変更されていたり，軽量に設計されているのもうれしい。

### ワープロセット／ワープロセット（ビデオキャプチャ対応版）

●セット内容：PS版ワープロソフト「EGWORD Ver.2.00」，カラーインクジェットプリンタ，プリンタ・インターフェイス
●発売日：11月27日
●価格：29,800円／36,800円（ビデオキャプチャ対応版）

PSにワープロ機能を付加させるソフトと，印刷用のプリンター&プリンターケーブルのセット。ワープロソフトには『アンジェリーク』『ときめきメモリアル』などのイラストも収録されているので，これを利用した文書やハガキの印刷もできる。「ビデオキャプチャ対応版」は，ビデオ画像の取り込みができるので，ビデオプリンターとしても利用できるのだ。

## 今度は家庭用 ファミコン&メガドライブから選りすぐった4作が復活!!

ナムコから，過去の家庭用ゲーム機作品を集めたオムニバス・シリーズ『ナムコアンソロジー』が発売されることになった。

第1弾の収録作品は，ファミコン版『スターラスター』『バベルの塔』『覇王の大陸』に，メガドライブの『レッスルボール』を加えた計4本。それぞれ，原作を忠実に再現した「オリジナル」と，現代風にリニューアルされた「アレンジ」の2バージョンが用意されている。初回から，かなりシブいラインナップの本作。今後の展開も期待できそうだ。

**NAMCO ANTHOLOGY 1**

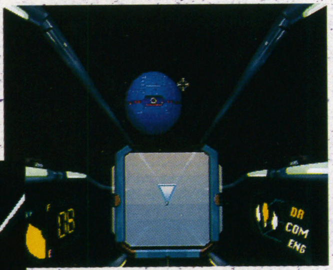
**ナムコアンソロジー1**

■ナムコ ■オムニバス
■価格未定 ■発売日未定

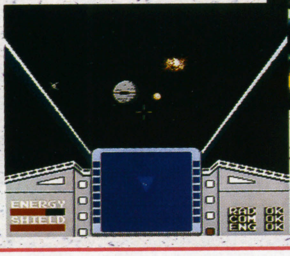
### スターラスター

3Dの画面構成をもちいたシューティング。銀河に点在する惑星をワープ航行で巡り，敵の母星である暗黒惑星を破壊するのが目的。マップ画面上の敵に間接攻撃するといった戦略性の高さが人気となった。1985年12月7日発売。

↓アレンジ



→オリジナル

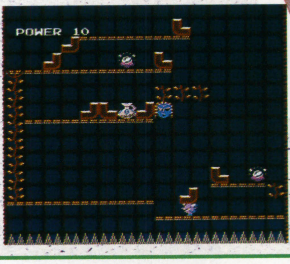


◀▲昔の作品だけにグラフィックの貧弱さは否めないが，現在でも十分楽しめる内容だ。アレンジ版は，ポリゴンの採用により完全な3Dへと進化。メーターの表示など画面構成もグッドだ

### バベルの塔

階段状のブロックを積み上げて道を作り，出口に到達すれば面クリアとなる，アクション性の高いパズルゲーム。8面ごとに隠されている壁画のパスワードを解かなければエンディングにたどりつけない。軽快な音楽も高い評価を受けた。1986年7月18日発売。

→オリジナル

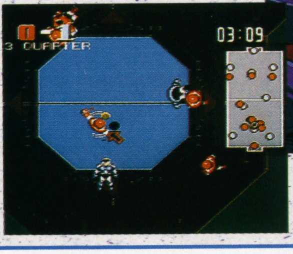


◀ブロックを持ち上げられる回数が制限されているのがポイント。全64面構成で，難易度が非常に高い"裏バベル"も用意されていた

### レッスルボール

11人の選手をあやつり，ボールを敵陣のゴールボードにシュートあるいはタッチダウンして得点を競うスポーツ・ゲーム。敵チームの選手に対して攻撃を仕掛けるといった過激な要素が盛り込まれている。1991年2月8日発売。

→オリジナル



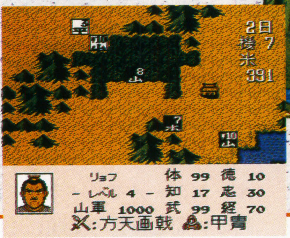
◀メガドライブの隠れた名作として名高い作品。スポーツと言うよりアクションの要素が強い

### 覇王の大陸

中国の「三国志」をテーマとして制作された歴史SLG『三国志II～覇王の大陸』を改題。一国の君主となり，国政や戦争によって領土拡大と国家増強をくり返しながら，広大な中国全土の統一をめざす。1992年6月10日発売。

↓アレンジ

→オリジナル



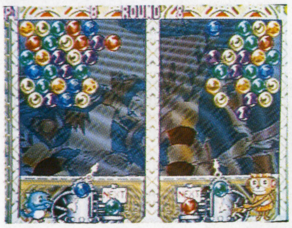
◀▲SLG初心者でもわかりやすいシステムが好評だった『三国志～中原の覇者』の続編。

## 今月の新作

紹介総数が50本と，年末に向けての新作ラッシュの到来を感じさせる今月。待望の発売となる『クライムクラッカーズ2』あたりが要チェックかも。年期の入ったゲームファンには『コナミアンティークス』が涙をさそう1作としてオススメ。

### パズルボブル3DX

11/6 ■タイトー ■パズル ■4,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］『パズルボブル』シリーズの最新作。コンピュータを相手に連勝数を競う「とことん対戦モード」や問題を作成する「エディットモード」などが新たに追加された。

### ブラッディロア

11/6 ■ハドソン ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］ハドソンとエイティング／ライジングが共同開発した3D対戦格闘。ゲージをタメることで獣人に変身可能になる獣化システムを採用している。オリジナル・モードも追加。

### 可変走攻ガンバイク

11月 ■ソニー・ミュージックエンタテインメント ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM

可変特攻兵器ガンバイクに乗り，時間内に目的地をめざすアクション。搭乗車種の異なる3人の主人公のなかからひとりを選択し，3種類の変形形態を使いわけながら敵の妨害を突破していく。

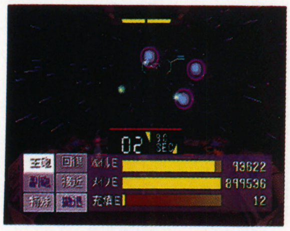
### CALCOLO! ～カルコロ！おちものシューティング

11/6 ■クレフインベンション ■アクションパズル ■4,800円 ■CD-ROM

画面上部から降ってくるカプセルを，上下左右に数字の数だけそろえて消す対戦型パズル。落下中の不用カプセルは自機のショットで破壊可能。上部のゲージがタマると必殺技で相手に攻撃できる。

## 10101"WILL"The Starship

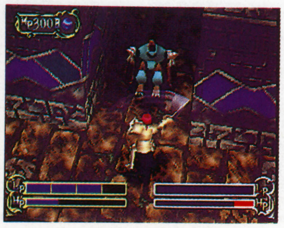
11/6 ■サンテックジャパン ■RPG ■5,800円 ■CD-ROM



宇宙戦艦ウィルの艦長となり，クルーたちに指令を与えて艦をコントロールして，行く手を阻むケアス艦を倒していくSF・RPG。キャラクターの声にはタレントの飯島　愛ほかを起用している。

## グランストリーム伝記

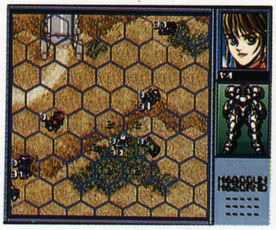
11/6 ■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■ARPG ■5,800円 ■CD-ROM



ポリゴンで描かれた美しいグラフィックと，格闘ゲームさながらの派手な必殺技を取り入れた戦闘シーンが特徴のアクションRPG。イベント時には美麗なアニメーション・ムービーが挿入される。

## パワードール2

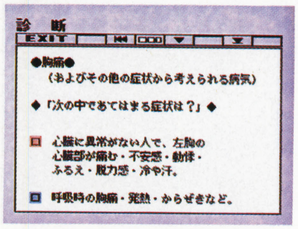
11/13 ■アスキー ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］女性だけの特殊部隊DoLLSの活躍を描く戦術級SLGの2作目を移植。作戦を立案しメンバーに指示を与えて，任務を遂行していく。データベースや自己紹介モードを追加。

## ホームドクター

11/13 ■サクセス ■教養 ■6,800円 ■CD-ROM



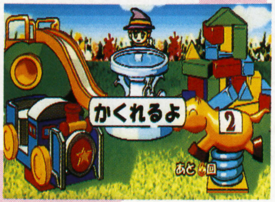
主婦の友社発行の「家庭医学大百科」をベースに，さまざまな病気の知識や応急処置法をイラストや図とともに収録。質問に答えることで，症状から想定される病名診断をしてくれるモードもある。

## 子育てクイズ マイエンジェル

11/13 ■ナムコ ■クイズ ■5,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］クイズと育成ゲームの要素を組みあわせたヒット作を移植。PSオリジナルのアットホームモードでは，新イベントやミニゲームのほか，セーブ機能が追加された。

▶娘の声を演じているのは，「赤ずきんチャチャ」でおなじみの鈴木真仁




◀オリジナルの問題やミニゲームも満載。オープニングにはムービーも収録

## トラ！トラ！トラ！

11/13 ■ネクサスインターラクト／ダズ ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM

太平洋戦争をテーマにしたリアルタイムSLG。プレイ結果で展開が変化するマルチ・エンディング方式のシナリオと，真珠湾攻撃など史実にもとづくマップを連戦するグランドキャンペーンを収録。

## アザーライフアザードリームス

11/13 ■コナミ ■RPG ■5,800円（予価） ■CD-ROM

父の意志を継いでトレジャーハンターとなった少年が，魔物の卵と財宝をもとめて魔物の塔を冒険するRPG。プレイヤーの選択によってストーリー展開が変化するフリー・シナリオ方式を採用。

## ツタンカーメンの謎～アンク

11/20 ■レイ ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM（2枚組）

［パソコンから移植］エジプト考古学の権威である吉村作治教授の企画・原作・制作総指揮によるAVG。本物のツタンカーメンの墓を探し出し，その魂を無事に冥界へと送り出すことが目的。

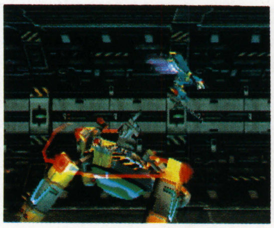
## ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー!! WGPハイパーヒート

11/20 ■ジャレコ ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

放映中のテレビアニメ「爆走兄弟レッツ&ゴー!!WGP」をゲーム化。本物さながらのセッティングを施したマシンを使ってミニ四駆レースを行なう。アニメ版同様の必殺技も用意されている。

## アインハンダー

11/20 ■スクウェア ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM



スクウェア初となる横スクロール・シューティング。3Dポリゴンを駆使した美しいグラフィックをはじめ，倒した敵から武器を奪い，自分のガンポッドとして武装する独自のシステムなどが特徴。

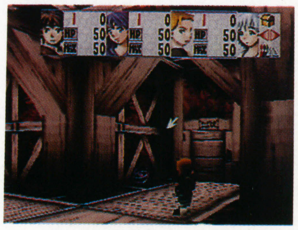
## まじかるで～と ドキドキ告白大作戦

11/20 ■タイトー ■オムニバス ■5,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］ポリゴンで描かれた女の子とデートを楽しむボードゲーム風ミニゲーム集。好きな女の子と衣装を選び，ダンスを鑑賞するダンスモードが追加されている。

## ネオリュード2

11/20 ■テクノソフト ■RPG ■6,300円 ■CD-ROM



リーディングと呼ばれる斬新なシステムが好評だった『ネオリュード』の続編。世界中に散らばっている「ハーミア」を集めて貴重なアイテムと交換するなどの新イベントが，多数追加されている。

## ギャロップレーサー2

11/20 ■テクモ ■競馬 ■5,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］プレイヤーがジョッキーとなり，競馬レースに挑戦する人気シリーズ第2弾。新たに対戦モードを導入したほか，男性，女性，ベテランの3タイプの騎手が選択可能になった。

## マッドパニックコースター

11/20 ■博報堂 ■3Dシューティング ■4,800円 ■CD-ROM

ジェットコースターのスピード感とスリルを再現した3Dアクション・シューティング。悪の科学者ジョーンズ博士が発明したマッドパニックコースターに乗り，敵を退けながらクリアをめざす。

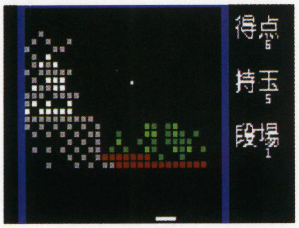
## ヘラクレスの大冒険

11/20 ■BPS ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］ヘラクレス，アタランテ，イアソンの3人の勇者が，邪悪な王ハデスを倒すため冒険するRPG。ギリシャ神話の物語をベースに，笑いの要素を盛り込んだストーリーが展開する。

## セロファーンズ

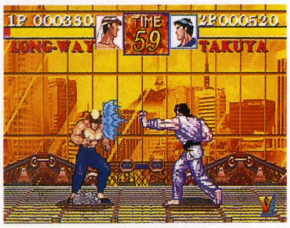
11/20 ■ナインライブス ■オムニバス ■4,200円 ■CD-ROM




『ブロックくずし』『潜水艦ゲーム』『射的ゲーム』など，なつかしい雰囲気を持ったゲーム12本を収録したオムニバス作品。ガンコンやボリュームコントローラなど，多彩な周辺機器に対応。

## ザ・マスターズファイター

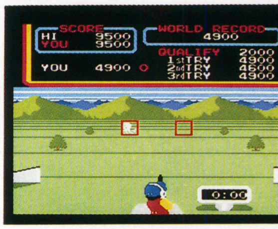
11/20 ■シネマサプライ ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］欧米などで発売された『MASTERS FURY』をリメイク。テコンドーやカンフーといった格闘術を使うキャラクター10名が闘う。コマンド入力により超必殺技が使用できる。

## コナミアンティークス ～MSXコレクションVol.1

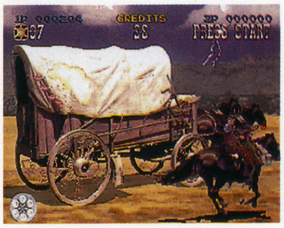
11/20 ■コナミ ■オムニバス ■4,800円(予価) ■CD-ROM



［パソコンから移植］コナミが1980年代に発売したMSX用ソフトを移植。『けっきょく南極大冒険』『ロードファイター』『グラディウス』『ゴーファーの野望』など，10作品を収録している。

## リーサルエンフォーサーズ デラックスパック

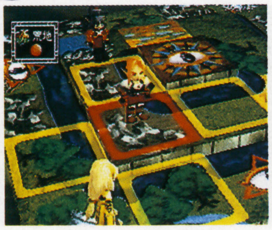
11/20 ■コナミ ■ガンシューティング ■5,800円(予価) ■CD-ROM



［アーケードから移植］ガン・シューティングの名作『リーサルエンフォーサーズ』『II』を併録。命中した敵から血しぶきが出るブラッディ・モードが新採用された。ハイパーブラスター対応。

## ソウルマスター

11/20 ■光栄 ■ボードゲーム ■5,800円 ■CD-ROM



4人の猫人間がマップの中央にいるモンスター退治を競うボードゲーム。モンスターが封じ込められた100種類のカードを収集し，ライバルとの戦闘で召喚させるなど，カードバトルの要素もある。

## アイルトン・セナ カートデュエル2

11/20 ■ギャップス ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM

アイルトン・セナをフィーチャーしたカートによるレーシング・ゲーム第2弾。新たにチューニング設定や画面上下分割による対戦モードを追加。グラフィックやコースも一新された。

## ぷよぷよSUN決定盤

11/20 ■コンパイル ■アクションパズル ■4,800円(予価) ■CD-ROM

［セガサターンから移植］人気落ちものパズル第3弾を移植。相手に送るおじゃまぷよの数を増加させる“太陽ぷよ”が取り入れられた。トーナメント戦や「とことんなぞぷよ」など，2モードを新設。

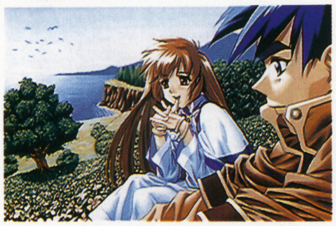
## ザ・心理ゲーム3

11/26 ■ヴィジット ■占い ■5,800円 ■CD-ROM

ゲームをプレイしながらプレイヤーの心に隠された性格や長所・短所を分析するシリーズ第3弾。合計30個のミニゲームをはじめ，タロット占いやプロファイリングなど7種類の占いモードを収録。

## 竜機伝承～DORAGOON

11/27 ■ケイエスエス ■SLG+RPG ■5,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］SLG風の戦闘シーンとアニメ調の演出を取り入れたファンタジックRPG。オープニング・アニメや描き下ろしグラフィックなど，他機種版に比べて演出面の強化が図られている。

## 実戦パチスロ必勝法！5

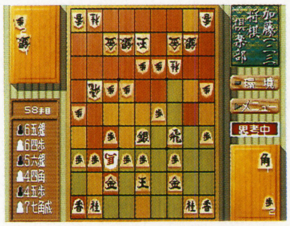
11/27 ■サミー ■パチスロ ■5,800円 ■CD-ROM

実機パチスロをリアルに再現した人気シリーズ最新作。今回は自社製の「ウルトラセブン」をはじめ，山佐の「ニュービッグパルサー」，オリンピアの「ファイナルバニー」を収録している。

コンビニ販売専用

## 加藤一二三九段 将棋倶楽部

11/27 ■ヘクト ■将棋 ■4,800円 ■CD-ROM



現役最多勝者である加藤一二三九段が全面監修した本格派将棋ゲーム。他機種版をもとに，思考ルーチン改良や余分な演出を見なおすことによって，快適な速さを実現した。マウス対応。

## ハイブリッド

11/27 ■SPS ■3Dアクション ■5,800円(予価) ■CD-ROM

［海外から移植］フル・ポリゴンで描かれた3D迷路を探索するアクション・シューティング。迷路内で入手した兵器やアイテムを駆使して，襲いくる敵を倒し，各レベルをクリアしていく。

## RPGツクール3

11/27 ■アスキー ■ツール ■5,800円 ■CD-ROM

簡単な操作でRPGが作成できるコンストラクション・ツール第3弾。職業システムの採用をはじめ，パーツ設定やフィールド・マップ方式の改良で，より奥深い作品の制作が可能となった。

## ガジェット Past as Future

11/27 ■シナジー幾何学 ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM(4枚組)

［パソコンから移植］ビジュアル・アーティストの庄野晴彦が作り上げた幻想的な世界を紹介するインタラクティブ・ムービー。未来的なデザインの機関車に乗って，ガジェット世界の旅を体験する。

## ファーランドストーリー 四つの封印

11/27 ■TGL ■SLG+RPG ■6,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］『ファーランドストーリー』『～伝記』のシナリオをミックスしたシリーズ最新作。低めの難易度設定や明るくコミカルな演出など，SLG初心者に配慮した作りになっている。

## アサンシア～魔杖の呪縛

11/27 ■エクシングエンタテイメント ■RPG ■5,800円 ■CD-ROM

新要素を多数取り入れたストラテジックRPG。プレイするたびに変化するマップやスコア制度の導入など，くり返し遊べる内容になっている。『ハイドライド』シリーズの内藤時浩が制作を担当。



■今月の「プレイステーション・ザ・ベスト」（11月20日発売／2,800円）……●金田一少年の事件簿～悲報島 新たなる惨劇（講談社）●フィッシュアイズ（パック・イン・ソフト）●峠MAX（アトラス）●太閤立志伝II（光栄）●NOëL（パイオニアLDC）●ワイルドアームズ（ソニー・コンピュータエンタテインメント）

## ガンツ ウエスタン・フロント・ジューン，1944〜鉄の記憶

11/27 ■エレクトロコイン・ジャパン ■ガンシューティング ■5,800円 ■CD-ROM

ドイツ軍の持つ巨大列車砲の破壊作戦に挑むガン・シューティング。連射可能な通常弾と破壊力のある特殊攻撃を使いわけながら，全6ステージのクリアをめざす。ガンコンに対応。

## クライムクラッカーズ2

11/27 ■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■RPG ■5,800円 ■CD-ROM

フル・ポリゴンの3Dダンジョンを冒険するRPGの続編。操作性の向上やキャラクター&武器の多様化といった改良に加え，マルチ・シナリオ制やインターミッション時のアニメーションが導入された。

## デアデビルダービー

11/27 ■ハーベストワン ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］8人のコミカルなキャラクターたちが競うレーシング。大西部，市街地，海中，宇宙空間といったバリエーション豊かな11種類38コースを収録。最大8人までの同時プレイが可能。

## ドラゴンビート〜レジェンド・オブ・ピンボール

11/27 ■マップジャパン ■ピンボール ■5,800円 ■CD-ROM

RPGの要素を取り入れたピンボール。各台にいる3人のヒロインを救い出し，最後に待ち受けるドラゴンを倒すのが目的。規定条件を満たすことで，仕掛けられたワナを解除したり敵を倒せる。

## ハッピーホテル

11/27 ■東映ビデオ／東北新社 ■SLG ■5,800円（予価） ■CD-ROM

支配人となりホテルを経営するSLG。建物のスタイルや施設の選定，従業員の雇用や給与決定を行ない，5つ星の授与をめざす。プレイヤーの方針にあわせて最終目的も複数用意されている。

## あいたくて…your smiles in my heart〜おろしたてのダイアリー

11/27 ■コナミ ■体験版 ■1,980円（予価） ■CD-ROM

PS版『ときめきメモリアル』の開発チームが制作中の恋愛SLGの体験版を付属したムック。体験版では，ゲームの序盤がプレイできるほか，本編でヒロインが主人公につける愛称の募集もある。

## ミッドナイトラン〜ロードファイター2

11/27 ■コナミ ■レーシング ■4,800円（予価） ■CD-ROM

［アーケードから移植］迫りくる敵車や一般車をパスしながら，真夜中の一般道を走るレーシング。自車の性能は2種類を用意。ギアのオートマ／マニュアルを随時切り替えることができる。

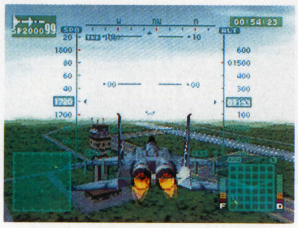
## 信長の野望・将星録

11/27 ■光栄 ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］同社の看板SLG『信長の野望』シリーズの最新作。内政と戦争を同一のマップ上で行なう新システムにより，互いの戦術結果が視覚的に表現されるようになった。

## サイドワインダー2

11/27 ■アスミック ■3Dシューティング ■5,800円 ■CD-ROM



最新鋭戦闘機を駆って与えられたミッションをクリアしていく3Dシューティング最新作。自機の種類が25機種に倍増，ミッション数も合計30以上に増えた。アナログコントローラに対応。

## バーガーバーガー

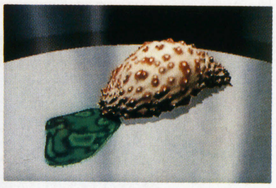
11/27 ■ギャップス ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

ハンバーガー・ショップの経営を行なうSLG。200種類の食材の組みあわせを考えてオリジナルのハンバーガーを作成・販売し，店の業績を上げてチェーン展開していくのが目的。

## R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL

11/27 ■バンダイ ■AVG ■6,800円（予価） ■CD-ROM

映画監督の今関あきよしら豪華スタッフが贈る，全編CG画像を使ったホラーAVG。原因不明の大爆発によって，殺人ウイルスがただよう病院に閉じ込められた主人公たちの脱出劇を描く。

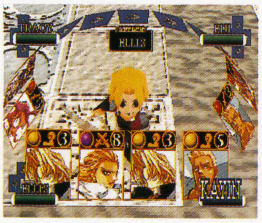


▶CG技術を結集したハイクオリティ映像が，恐怖感を最高潮まで盛りあげる

◀なぜ病院内に殺人ウイルスが蔓延したのか？ 謎が謎を呼ぶ展開

## 闘神伝カードクエスト

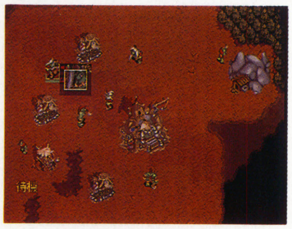
11/下 ■タカラ ■カードゲーム ■5,800円 ■CD-ROM



『闘神伝』のキャラクターたちをフィーチャーしたカードゲーム。ルーレットをまわしてマス目を移動し，イベントや戦闘をクリアしてカードを集めていく。集めたカード同士を交換する機能も搭載。

## ウォークラフトII〜ダーク・サーガ

11/27 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］人間族とオーク族のどちらかの指令官となり勢力の拡大をめざすリアルタイムSLG。自軍キャラクターに命令を与え，資金調達や兵力を増強しながら各ミッションをクリアしていく。

## 伸縮対戦 It's a のに〜！

11月 ■TMF ■アクションパズル ■4,800円 ■CD-ROM

フィールド下からせり上がってくるブロックを同色で3個以上そろえて消すパズル。ブロックを伸ばして引っかけることで連鎖も行なえる。特定の組みあわせによって必殺技を使うことも可能。

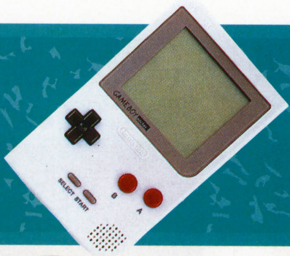
前号追補タイトル

## ファイナルドゥーム

10/2 ■ゲームバンク ■3Dアクション ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］アメリカをはじめ全世界で大ヒットした3Dアクション作品を移植。根強い人気を誇る初代『ドゥーム』に加え，より難易度が上がった『ドゥームII』が収録されている。

■今月の「プレイステーション・ザ・ベスト for Family」（11月27日発売／2,800円）……●ロックマン8〜メタルヒーローズ（カプコン）●DX億万長者ゲーム（タカラ）●にゃんとワンダフル（バンプレスト）



# ゲームボーイ

## GAME BOY

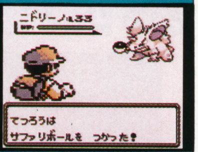


## HOT 5

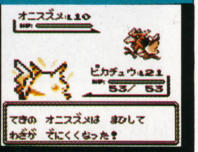
### 今月の売れ筋ソフト

発売から1年半が経過した『ポケモン』だが，その勢いは衰えず。『金』『銀』が出るまではトップを堅持しそうだ。『川のぬし釣り3』は老舗の底力を発揮して4位に登場。

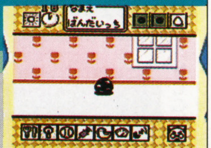
**1** ポケットモンスター・赤
前1位
●任天堂
●RPG
●3,900円



**2** ポケットモンスター・緑
↑前3位
●任天堂
●RPG
●3,900円

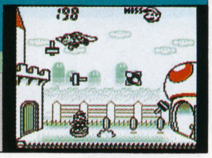


**3** ゲームで発見!!たまごっち
前2位
●バンダイ
●SLG
●4,500円



**4** 川のぬし釣り3
初登場
●パック・イン・ソフト
●フィッシング
●3,600円

**5** ゲームボーイギャラリー2
初登場
●任天堂
●オムニバス
●3.000円



## ゴエモン　今度は，打倒!!　黒船党だ！

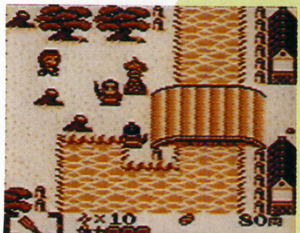
現在，アニメも放映中の『がんばれゴエモン』。ファミコン時代からつづく息の長いシリーズだ。

さて，そのシリーズ最新作である今回は，大江戸の城下町を荒らしまくる謎の盗賊団・黒船党を成敗せんと，ゴエモンとその仲間たちが冒険をはじめる，というストーリー。プレイヤーは，ゴエモン，エビス丸，サスケの3人からキャラクターを選択し，各ステージに挑むことになる。ステージは全部で5つ。フィールド面とダンジョン面の2部構成になっていて，ダンジョン面の一番最後に待ち受けるボスに勝つとステージ・クリアだ。

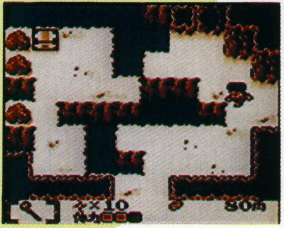
ボスとはアクション＋全部で7種類あるびっくりマッチで対決することになるぞ。ほかにもクイズ合戦や，新キャラ「紋ジロウ」との的矢対決などのイベントも用意されている。今回の旅もにぎやかになりそうだ。（仲みゆき）

**がんばれゴエモン ～黒船党の謎**

■コナミ　■アクション
■3,980円（予価）　■12月4日発売予定



▲最初はフィールド面からスタートする。各章をクリアするとセーブができるぞ

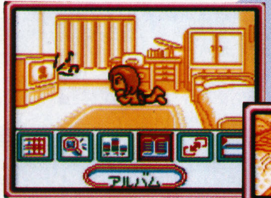


◀オートマッピング機能が搭載されているので心強い

©ATLUS1997

## 紺のハイソ　つぎはGBで女子高生の心をゲット!?

女子高生のハートをつかんだ「プリクラ」の開発元のアトラスが，同アイテムを題材としたゲーム・シリーズを発売したが，その第2弾が早くも登場する。今回は育成SLGだ。



◀彼氏をみがくには，まず自分をみがくって言うか～
▼ステータスによって渡せるプレゼントも変わるシィ～

さえない彼氏を，自分の理想どおりの男性に育て上げることがゲームの目的。彼氏と自分には，それぞれ成績パラメータが設定されており，会話やミニゲームによって数値が上下する。ほっておくとどんどんダサくなる彼を，1日の自分の空き時間（休み時間や放課後）を利用してイイ男になるよう導いていくのだ。ミニゲームやデート・イベントも重要なカギ。愛情により変化した彼の姿を1枚ずつアルバムに記録することもできるぞ。ぜひとも，ステキな彼氏に育て上げ，友だちに自慢しちゃおう！

**プリクラポケット2 ～彼氏改造大作戦**

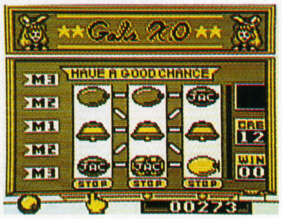
■アトラス　■SLG
■3,980円　■11月28日発売予定

## 今月の新作

ココナッツジャパンエンターテイメントからは，ハッピープライス第2弾である『パチスロキッズ』の2作が登場。イマジニアからは『合格ボーイ』シリーズのほか，6億種類のロボットが作れるという『メダロット』の2バージョンが同時発売される。ほかにも『プリクラ2』『悪魔城ドラキュラ』などの注目作や，オムニバスなど手軽に楽しめるものなど盛りだくさん。今月も大盛況だ。

### パチスロキッズ

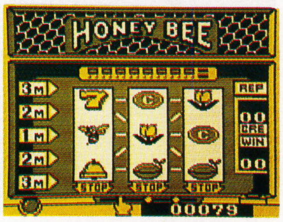
11／14
■ココナッツジャパンエンターテイメント
■パチスロ
■2,980円　■1メガ・カートリッジ



パチスロ・モードでコインを稼ぎながら，全4ステージのクリアをめざす，ストーリー仕立てのパチスロ・ゲーム。「コンチネンタル2」「アラジン」など，実在のパチスロ台7種類を用意。

### パチスロキッズ2

11／14
■ココナッツジャパンエンターテイメント
■パチスロ
■2,980円　■1メガ・カートリッジ

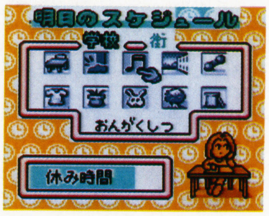


4店舗で規定のコイン数を稼いでアイテムを買い取りながら，父親をさがすのが目的。物語を進めなくても，パチスロは遊べる。オリジナルのパチスロ台8種類を用意。低価格再販シリーズの1作。

スーパーゲームボーイ対応

### プリクラポケット2～彼氏改造大作戦

11／28
■アトラス　■SLG
■3,980円　■4メガ・カートリッジ

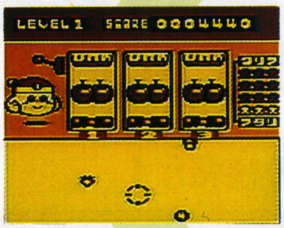


卒業までの1年間に，さえない彼が理想のカレシになれるよう導く。会話やミニゲーム，プレゼントなどでパラメータが変化する。通信機能で，友だちの彼と自分の彼との綱引きゲームが楽しめる。

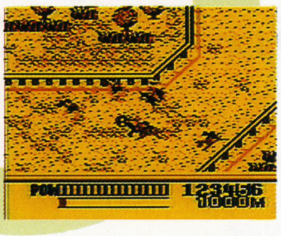
スーパーゲームボーイ対応

## コレクションポケット

11/21 ■ナグザット ■オムニバス ■3,980円 ■2メガ・カートリッジ



▶レーシングは『MAXレーサー』と『バトルサーキット』の2本を収録



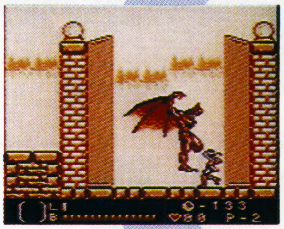
◀誰でも気軽にできるミニゲームがそろっている。息抜きにもいいね

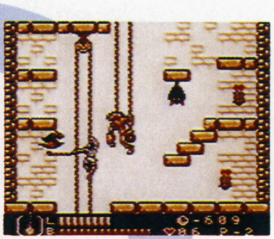
レーシング・ゲーム2作，ブラックジャック，ポーカー，スロット，ビンゴといったテーブル・ゲーム4作，シューティングや競馬など，全部で10種類のゲームが楽しめるバラエティ・ソフト。

スーパーゲームボーイ対応

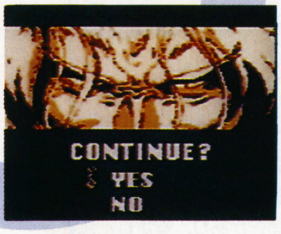
## 悪魔城ドラキュラ～漆黒たる前奏曲(ダークナイトプレリュード)

11/27 ■コナミ ■アクション ■3,980円（予価） ■2メガ・カートリッジ





▶『バーニングモード』や『ソウルウエポン』など戦闘システムもパワーアップ



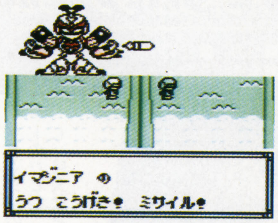

◀隠しステージには，オリジナルのボスキャラやコレクション・アイテムが……

主人公ソニアとなって，さまざまなトラップが待つ5+αステージをくぐりぬけ，ドラキュラ伯爵を倒すアクション。クリア・アイテム5種類すべてを入手することで，真のエンディングが見られる。

スーパーゲームボーイ対応

## メダロット（カブトバージョン）

11/28 ■イマジニア ■SLG ■3,980円 ■4メガ・カートリッジ

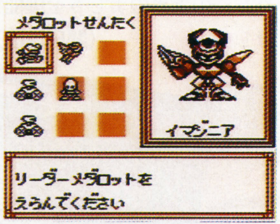



同名マンガが題材のRPG風SLG。近未来を舞台に，小学生の主人公がペットのロボット同士を戦わせる「ロボトル」に挑戦していく。カブトバージョンは初期ロボットが重甲型。通信機能搭載。

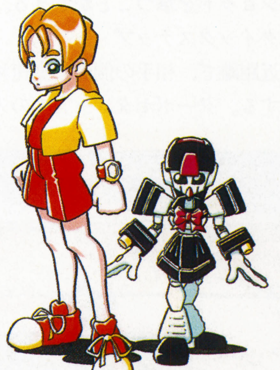
スーパーゲームボーイ対応

## メダロット（クワガタバージョン）

11/28 ■イマジニア ■SLG ■3,980円 ■4メガ・カートリッジ




26種類の属性を持つメダルで機動するロボットを，戦闘や特定のメダルと掛け合わせることで強くしていく育成SLG。クワガタバージョンでは，初期ロボットが敏捷型になっている。



スーパーゲームボーイ対応

## トランプコレクションGB

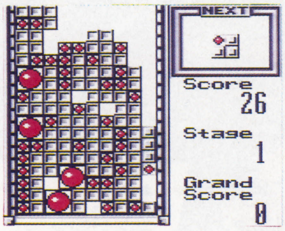
11/下 ■ボトムアップ ■カードゲーム ■3,980円 ■4メガ・カートリッジ

大富豪，神経衰弱，スピード，七ならべ，ポーカーなど，トランプ・ゲーム5種類を1本のソフトにまとめたオムニバス。唐沢なをきのキャラクターを起用している。対戦プレイも可能。

前号追補タイトル スーパーゲームボーイ対応

## スーパーボンブリス

10/10 ■BPS ■アクションパズル ■3,980円 ■1メガ・カートリッジ

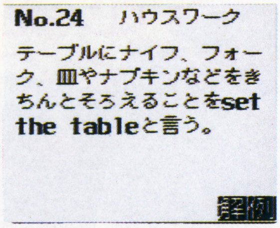



『テトリス』に爆弾でブロックを吹き飛ばす要素を加えた作品の低価格再販版。問題を解くコンテストモード，おじゃまキャラが登場するファイトモードなど，4モードが楽しめる。対戦も可能。

前号追補タイトル

## 合格ボーイシリーズ⑨ 英検2級レベルの会話表現333

10/30 ■イマジニア ■教育 ■2,480円/2,980円（スペシャル・エディション） ■2メガ・カートリッジ




閲覧，学習，テスト，実践の4つのモードで構成されている英検向け学習ソフト。すべてのモードにおいて，食事やショッピング，ビジネスなどのシチュエーションに応じた学習ができる。

現在，全国のローソン99店舗で39作品の書き換えサービス「ニンテンドウパワー」を先行実施中。

### 今月の売れ筋ソフトHOT5

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 前1位 | スーパードンキーコング3～謎のクレミス島 ●任天堂 ●アクション ●6,800円 |
| 2 | 初登場 | 実戦パチスロ必勝法！ツイン2 ●サミー ●パチスロ ●5,980円 |
| 3 | ↑再登場 | 実況パワフルプロ野球3 '97春 ●コナミ ●野球 ●5,800円 |
| 4 | ↑前5位 | 上海III ●サンソフト ●パズル ●4,900円 |
| 5 | 前4位 | Parlor！Mini7 ～パチンコ実機シミュレーションゲーム ●日本テレネット ●パチンコ ●4,980円 |

『カクテルパック』に収録されている2作品は，今後単品での再販予定はないそうだ。

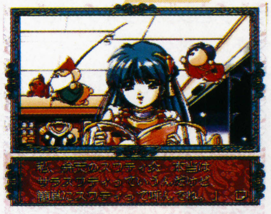
### 今月の売れ筋ソフトHOT5

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 初登場 | こみっく★ろ～ど ●NECホームエレクトロニクス ●SLG ●7,800円 |
| 2 | 前1位 | アニメフリークFX VOL.5 ●NECホームエレクトロニクス ●ディスクマガジン ●7,200円 |
| 3 | ↑前5位 | Pia♥キャロットへようこそ!! ●カクテル・ソフト ●AVG ●8,800円 |
| 4 | ↑再登場 | 同級生2 ●NECインターチャネル ●AVG ●8,800円 |
| 5 | 前4位 | アルバレアの乙女 ●NECホームエレクトロニクス ●SLG ●7,800円 |

X指定

## カクテルパック Pia♥キャロットへようこそ!!&きゃんきゃんバニーエクストラDX

11/28 ■カクテル・ソフト ■AVG ■12,000円 ■CD-ROM（2枚組）



▶『Piaキャロット』にはパラメータの設定があり，SLG感覚で楽しめる

◀『きゃんバニ』にはFX版オリジナルのアニメーションが収録されているぞ

［パソコンから移植］以前同社より発売された『Pia♥キャロットへようこそ!!』と『きゃんきゃんバニーエクストラDX』をセットにして低価格で発売。初回限定でオリジナル・テレカが2枚封入。

# アーケードゲーム
ARCADE GAME

## HOT 10
### 今月の人気ソフト

今月もトップは『KOF'97』。2位の『鉄拳3』とはポイント数にかなりの開きがあり，安定した強さを見せている。カプコンの新作2D格闘『ポケットファイター』は，どこまで上位に食いこめるか？

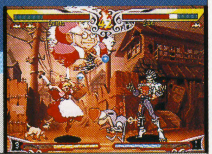
**1** ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
前1位
●SNK
●対戦格闘

**2** 鉄拳3
↑前3位
●ナムコ
●対戦格闘

**3** マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
前2位
●カプコン
●対戦格闘

**4** バーチャストライカー2
↑前6位
●セガ
●サッカー

**5** ヴァンパイア セイヴァー
前5位
●カプコン
●対戦格闘



**6** バーチャファイター3　前4位
●セガ
●対戦格闘

**7** ポケットファイター　初登場
●カプコン
●対戦格闘

**8** Gダライアス　前7位
●タイトー
●シューティング

**9** 怒首領蜂　前8位
●アトラス
●シューティング

**10** サイドバイサイド2 エボルツィオーネ　初登場
●タイトー
●レーシング

## 新要素満載　超期待作『オラトリオ・タングラム』の続報だ！

今月は，『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』の新システムを紹介しよう。

●ターボ・ショット
静止中にターボボタンとショットトリガーを同時に押すと，特殊なショットを撃つことができる。

●クイックステップ
近距離で，相手の側面に高速移動する。ターボボタン＋方向の入力で行なうことができる。

●投げの追加&ガード方法の変更
近距離で，右ターボボタン＋左右トリガー同時押しで相手を投げることが可能。

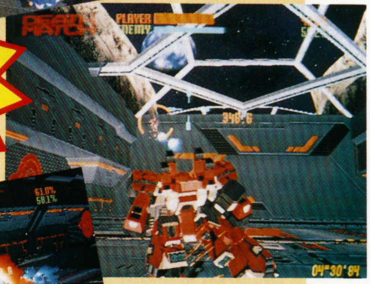
以上が，現在発表されている新要素だ。なお，今月はゲーム画面も掲載するので，新しい『バーチャロン』の世界の美しさを堪能してほしい。　（開田清隆）

**電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム**
■セガ　■3Dアクション
■発売日未定

◀テムジンのターボ・ショットのひとつ。ライフルが変形し，巨大なレーザーをはなつ

これが新生『バーチャロン』だ！

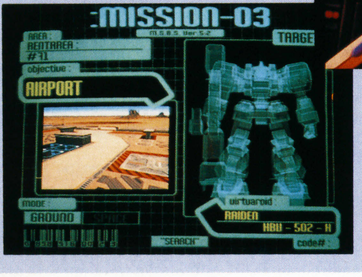
▶湖があるステージも存在。水上では水しぶきが上がり，機動力が低下する
▲『オラトリオ・タングラム』でも，自機を背後から見る視点が基本だ



▲ステージも一新されているぞ
◀ジャンプダッシュからの攻撃も可能だ

## デモ&アドバタイズもかっこいいのだ！

前作でも評判だった，アドバタイズ・デモやバーチャロイドの発進シーンも，さらにかっこよくリニューアルされている。ここでは，テムジンとライデンのデモ映像をお見せするぞ。



▲▶上は出撃シーン。右は攻撃態勢に入ったところだ。背中には白サターンが
◀戦闘前のデモ。フレーム表示されたターゲットに注目

▲姿勢を低くして発進するライデン。前作と似ているけど，迫力がちがう

## 『侍魂』越えるか　『～幕末浪漫～ 月華の剣士』のゲーム・システムが明らかに！

MVS期待の対戦格闘『～幕末浪漫～月華の剣士』。今回は新イラストとともに，「剣質選択」や「弾き」といった，独自システムの情報をお届けする。

剣質選択は，キャラクターを選択するときに攻撃力が高い「力」，技を連続でくり出すことができる「技」のふたつのタイプを選択できるというもの。いっぽう弾きは対戦中に行なうアクションで，成功すれば相手の攻撃を跳ね返すことが可能らしい。どちらも，このゲームの攻略のカギとなる重要なファクターと言えるだろう。

楓（かえで）

◀本作の主人公。義兄の御名方守矢を追っている。「覚醒」することで，神秘的な力を発揮するらしい

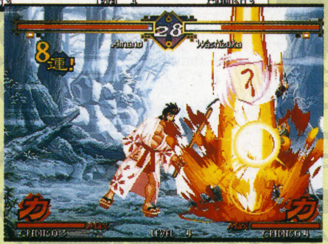
天野漂（あまの ひょう）

▶風流を心から愛する男で，男気のあるキャラクター。格闘スタイルは「我流喧嘩矢倉」

鷲塚慶一郎（わしづか けいいちろう）

▶新撰組の隊士。幕幕体制の混迷の原因に「地獄門」と呼ばれる場所が深く関わっていると聞き，調査をはじめる

◀登場するキャラクターは，全部で12人。忍者もいるぞ




▶天野 漂の攻撃。左上には「8連」の表示が見える

◀楓対鷲塚慶一郎の一幕。剣質表示の下にあるゲージの意味は，現在のところ不明だ

～幕末浪漫～ 月華の剣士

■SNK　■対戦格闘
■発売日未定　■MVS

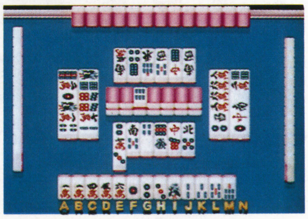
©SNK 1997　※画面は開発中のものです

### 今月の新作

3つのスポーツを選択して遊ぶことができる『スポーツクラブ』が今月のイチ押し。いずれのゲームもルールがシンプルで，対戦では思わずアツくなってしまう。ひとりプレイ時だと「ひとつのゲームをクリアすると，ほかのゲームもプレイできる」のがうれしい。麻雀では，4人打ちが可能な『ファイナルロマンス4』が一歩リードというカンジだが，ゲーム・センターでの人気はどうなるか？

### 対戦麻雀ファイナルロマンス4

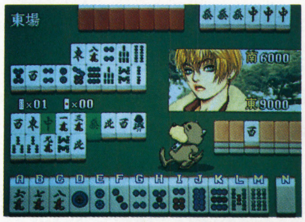
11／下　■ビデオシステム　■麻雀



対人対戦麻雀の先駆けとなった『ファイナルロマンス』シリーズの第4弾。基板を2枚使用することにより，4人までの同時対戦が可能。キャラクター・デザインは，あかつきごもくが担当している。

### 対戦ホットギミック

10／15　■彩京　■麻雀




26万色表示が可能なチップを使用したふたり打ち麻雀。11人の女の子とつぎつぎに対戦するひとりプレイモードと，2P対戦モードを装備している。キャラクター・デザインには，司　淳を起用。

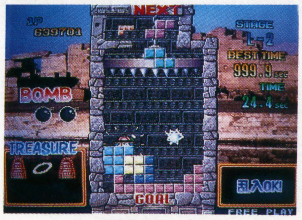
### ショックトルーパーズ

10／下　■ザウルス　■シューティング　■MVS

トップビュー・タイプのアクション・シューティング。使用キャラを3名選び，途中で交代させることが可能なチーム制を採用している。ジャングルや渓谷など，変化に富んだステージ構成も特徴。

### テトリスプラス2

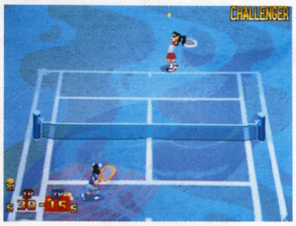
10／上　■ジャレコ　■アクションパズル




『テトリス』にさまざまなフィーチャーを盛り込んだシリーズ第2弾。ブロックを積んでキャラクターを誘導していく「パズルモード」や，2P対戦の「VSモード」などが用意されている。

### カプコンスポーツクラブ

8／下　■カプコン　■スポーツ




3つの競技を楽しめるスポーツ。5対5のミニサッカー「キックスターズ」，3on3のミニ・バスケット「ダンクスターズ」，テニスの女子シングルス「スマッシュスターズ」が収録されている。

『KOF'97』が初登場で1位に。『武士道』は残念ながら2位に転落。

### 今月の売れ筋ソフトHOT5

| 順位 | 前回 | タイトル | メーカー | ジャンル | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 初登場 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | SNK | 対戦格闘 | 32,000円 |
| 2 | 前1位 | 真説サムライスピリッツ武士道烈伝(CD) | SNK | RPG | 6,800円 |
| 3 | 前3位 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | SNK | 対戦格闘 | 32,000円 |
| 4 | 前2位 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル(CD) | SNK | 対戦格闘 | 6,800円 |
| 5 | 前5位 | サムライスピリッツ天草降臨(CD) | SNK | 対戦格闘 | 6,800円 |

# ゲーム・ミュージック&ビデオ
## GAME MUSIC & VIDEO

### 今月のGMヒットチャート情報

〈アルバム〉
●9月第5週
チャート・インなし
●10月第1週
37位　over the rainbow／虹野沙希（コナミ／キングレコード）／7,870枚
53位　月刊ときめきメモリアル '97秋の増刊号（コナミ／キングレコード）／6,140枚
●10月第2週
26位　MAKE YOU SMILE／丹下　桜（コナミ／キングレコード）／9,820枚
53位　月刊ときめきメモリアル No.15（コナミ／キングレコード）／5,600枚
65位　サクラ大戦ドラマCD「帝国歌劇団 花組 秋公演～愛はダイヤ」（BMGジャパン）／4,890枚
87位　over the rainbow／虹野沙希（コナミ／キングレコード）／3,550枚
●10月第3週
62位　MAKE YOU SMILE／丹下　桜（コナミ／キングレコード）／5,000枚
88位　サクラ大戦ドラマCD「帝国歌劇団 花組 秋公演～愛はダイヤ」（BMGジャパン）／3,440枚
92位　月刊ときめきメモリアル No.15（コナミ／キングレコード）／3,290枚
〈シングル〉
●9月第5週
17位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／20,360枚
32位　街／SOPHIA（トイズファクトリー）／11,280枚
76位　true gate／Favorite Blue（avex）／3,390枚
●10月第1週
24位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／17,870枚
30位　街／SOPHIA（トイズファクトリー）／13,480枚
35位　終わらないメモリー／鼓動を止められなくて／藤崎詩織（コナミ／キングレコード）／9,730枚
●10月第2週
22位　街／SOPHIA（トイズファクトリー）／14,250枚
26位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／13,730枚
67位　終わらないメモリー／鼓動を止められなくて／藤崎詩織（コナミ／キングレコード）／4,220枚
●10月第3週
10位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／27,420枚
17位　街／SOPHIA（トイズファクトリー）／17,370枚
（オリコン調べALBUM HOT 100による／枚数は推定）

### あらま♥ スーデリ＆まにきゅあ団の新譜情報

ゲーマデリックから生まれたスーパーデリックと，アリカの細江慎治氏が率いるインディーズ着ぐるみバンド・まにきゅあ団のオリジナル・アルバムが登場する。スーデリは通販のみなので，下記の手順で申し込んだうえ欄外の口座まで代金を振り込もう。 **（中村京子）**

**●ハガキ：**希望枚数，氏名，郵便番号，住所，電話番号を明記して，欄外住所まで**●インターネット：**URL＝http://www2.big.or.jp/~kints/の購入フォーラムに必要事項を記入**●電子メール：**kints@big.or.jp宛に枚数，氏名，郵便番号，住所，IDをメールで

#### AH！LA！LA！／スーパーデリック

日本語バージョン＆英語バージョンを収録したファースト・ミニ・アルバム。●1,800円（送料・税込）●10月8日発売●収録曲：①負けるなゴーゴー！②空飛ぶ自転車③あ・ら・ら④スーデリのテーマ⑤EVERYBODY GO！GO！⑥FLYING WING BICYCLE⑦HAPPY TO MEET YOU⑧SPACESHIP SUPERDELIC

#### まにのろぢ～／まにきゅあ団

同バンドのメジャー・デビュー作だ。●ポニーキャニオン●2,548円（税込）●品番：PCCB-00290●11月19日発売●収録曲：①海賊パイレーツ②砂場ウォーズ③HERO HERO HERO④がうがう⑤おくちはへのじ⑥愛しの家電⑦カオス秋葉原⑧モンスターマシーン⑨さかなはさかな⑩明日のサル⑪機械の王国

### 今月の新作

『卒業M』『ときメモ』キャラのCDや『センチ』関連CDと，キャラクターものが花盛り。

#### サクラ大戦ドラマCD「帝国歌劇団 花組 冬公演～つばさ」

11/1　■BMGジャパン　■3,059円（税込）
■CD　BVCH-745

第一次世界大戦中のフランスにて，発明家ジャンヌ（李　紅蘭）と富豪の娘マリー（アイリス）が，愛と戦いと笑いの物語をくり広げる，シリーズ第3弾。

**題材ゲーム：**サクラ大戦（セガ）
**収録曲：**①プロローグ②すみれの手紙1③第一景「フランス空軍宿舎」④第二景「舞台袖1」⑤第三景「楽屋」⑥第四景「ニースの町」⑦第五景「すみれの手紙2」⑧第六景「マリーの家／嵐の夜」⑨第七景「舞台袖2」⑩第八景「嵐そして戦闘の空」⑪第九景「舞台袖3」⑫第十景「フィナーレ」⑬この世は楽し～冬公演～
**作詞：**広井王子（⑬）
**作曲：**田中公平（⑬）
**編曲：**根岸貴幸（⑬）
**声の出演：**陶山章央＆渕崎ゆり子（⑬ボーカル），西原久美子ほか

#### センチメンタルグラフティ　サマーコンサートライブCD

11/1　■マリン・エンタテインメント　■2,800円（税込）
■CD　MMCM-5002

8月29日に行なわれたコンサートの第2部（ボーカル・パート）を収録したライブ盤。当日歌われた全13曲を完全収録。

**題材ゲーム：**センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
**収録曲：**①Long Distance Call②君がいれば…③一枚の風景④私のもとへ逢いに来て⑤Only Lonely Star⑥せつなさの行方⑦Sweet Tears⑧日曜日の丘⑨水色の宝石⑩Two Dreams⑪振り向けばI Love You⑫想い出を止めたままで…⑬たった一つの思い出
**ボーカル：**豊島真千子，鈴木麻里子，前田　愛ほか
**初回特典：**スーパーピクチャーレーベル仕様

#### 卒業M　ボイス・メッセージCD　新井透吾／緑川　光

11/1　■日本コロムビア　■1,050円（税込）
■CDシングル　CODC-1352

来春登場予定の『卒業M』のキャラクターによるメッセージ集。この「新井透吾」をはじめ，5本が同時リリースされる。

**題材ゲーム：**卒業M（イースリースタッフ）
**収録曲：**①留守番電話1(エフェクトヴァージョン)②留守番電話1(ノーマルヴァージョン)③留守番電話2(エフェクトヴァージョン)④留守番電話2(ノーマルヴァージョン)⑤留守番電話3(エフェクトヴァージョン)⑥留守番電話3(ノーマルヴァージョン)⑦モーニングコール⑧遅刻防止コール⑨おやすみコール⑩励ましメッセージ⑪カウントダウン(日本語版)⑫カウントダウン(英語版)⑬褒めメッセージ⑭バースデーメッセージ⑮留守番電話4⑯キャラクターメッセージ(単語集)

#### 卒業M　ボイス・メッセージCD　高城紫門／置鮎龍太郎

11/1　■日本コロムビア　■1,050円（税込）
■CDシングル　CODC-1353

高貴な雰囲気を漂わせるハーフ，高城紫門からのメッセージを収録。16トラックものバラエティに富んだ内容が魅力。

**題材ゲーム：**卒業M（イースリースタッフ）
**収録曲：**①留守番電話1（エフェクトヴァージョン）②留守番電話1（ノーマルヴァージョン）③留守番電話2（エフェクトヴァージョン）④留守番電話2（ノーマルヴァージョン）⑤留守番電話3（エフェクトヴァージョン）⑥留守番電話3（ノーマルヴァージョン）⑦モーニングコール⑧遅刻防止コール⑨おやすみコール⑩励ましメッセージ⑪カウントダウン（日本語版）⑫カウントダウン（英語版）⑬褒めメッセージ⑭バースデーメッセージ⑮留守番電話4⑯キャラクターメッセージ（単語集）



「AH！LA！LA！」申し込み先
【ハガキ用住所】〒111　台東区浅草6-42-4-805　木内方スーパーデリック
【口座】住友銀行浅草支店（普）1068131　キウチタツヤ

## 卒業M　ボイス・メッセージCD　中本　翔／林　延年

11/1　■日本コロムビア　■1,050円（税込）
■CDシングル　CODC-1354

人と接するのが苦手な秀才，中本　翔のメッセージ集。留守電メッセージやモーニング・コールといった実用的なものから励ましの言葉まで，さまざまなシチュエーションで活用できる。

題材ゲーム：卒業M（イースリースタッフ）
収録曲：①留守番電話1（エフェクトヴァージョン）②留守番電話1（ノーマルヴァージョン）③留守番電話2（エフェクトヴァージョン）④留守番電話2（ノーマルヴァージョン）⑤留守番電話3（エフェクトヴァージョン）⑥留守番電話3（ノーマルヴァージョン）⑦モーニングコール⑧遅刻防止コール⑨おやすみコール⑩励ましメッセージ⑪カウントダウン（日本語版）⑫カウントダウン（英語版）⑬褒めメッセージ⑭バースデーメッセージ⑮留守番電話4⑯キャラクターメッセージ（単語集）

## 卒業M　ボイス・メッセージCD　加藤勇祐／石川英郎

11/1　■日本コロムビア　■1,050円（税込）
■CDシングル　CODC-1355

スポーツ万能，よく食べる，何事にもめげない明るさと，3拍子そろった元気少年，加藤勇祐のメッセージ集。各CDとも，「励ましメッセージ」のBGMは，過去に発表されたE.M.Uのソングとなっている。

題材ゲーム：卒業M（イースリースタッフ）
収録曲：①留守番電話1（エフェクトヴァージョン）②留守番電話1（ノーマルヴァージョン）③留守番電話2（エフェクトヴァージョン）④留守番電話2（ノーマルヴァージョン）⑤留守番電話3（エフェクトヴァージョン）⑥留守番電話3（ノーマルヴァージョン）⑦モーニングコール⑧遅刻防止コール⑨おやすみコール⑩励ましメッセージ⑪カウントダウン（日本語版）⑫カウントダウン（英語版）⑬褒めメッセージ⑭バースデーメッセージ⑮留守番電話4⑯キャラクターメッセージ（単語集）

## 卒業M　ボイス・メッセージCD　志村未希麿／阪口大助

11/1　■日本コロムビア　■1,050円（税込）
■CDシングル　CODC-1356

運動，勉強ともに苦手だが，誰からも好かれる魅力を持った志村未希麿からの数々のボイスを収録。キャラクター＆声優ファン，どちらでも十分に楽しむことができる内容。

題材ゲーム：卒業M（イースリースタッフ）
収録曲：①留守番電話1（エフェクトヴァージョン）②留守番電話1（ノーマルヴァージョン）③留守番電話2（エフェクトヴァージョン）④留守番電話2（ノーマルヴァージョン）⑤留守番電話3（エフェクトヴァージョン）⑥留守番電話3（ノーマルヴァージョン）⑦モーニングコール⑧遅刻防止コール⑨おやすみコール⑩励ましメッセージ⑪カウントダウン（日本語版）⑫カウントダウン（英語版）⑬褒めメッセージ⑭バースデーメッセージ⑮留守番電話4⑯キャラクターメッセージ（単語集）

## Memories／藤崎詩織

11/6　■コナミ／キングレコード　■3,059円（税込）
■CD　KICA-7812

「おもいで」をテーマに，日本の著名作曲家を迎えておくる藤崎詩織の2ndアルバム。なお，このアルバムから来年1月1日発売の「月刊ときめきメモリアルNO.18」までの『ときメモ』関連CD（初回分）には，オリジナルのコレクション・カード が封入される。

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：①Memories─地球はメリーゴーランド─②涙が出るのは悲しみだけじゃなくて③恋は星に届く④終わらないメモリー─REMIX─⑤はぐれそうな天使⑥記憶の最初から⑦always⑧リンゴの樹の下で⑨GO！GO！パラメーター～Shiori～⑩伝えられない想い
初回特典：ピクチャーCD仕様，スペシャル・コレクション・カード

## 月刊ときめきメモリアル NO.16

11/6　■コナミ／キングレコード　■2,243円（税込）
■CD　KICA-7773

今月2ndアルバムが登場した藤崎詩織と，ソロ・シングルも発売される館林見晴のボーカル曲や，秋穂みのり初のトーク・コーナーほか，人気レギュラー・コーナーを収録したシリーズ第16弾。

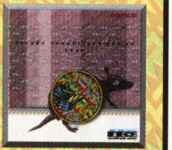
題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：①きらめき高校 朝のホームルーム②金月真美のゲストりっぷ③Over the sky④小野坂昌也の有袋夢（Your Time）⑤バスルームトーク～如月未緒編～⑥秋穂みのりの「しっかりしなさい！」⑦CDドラマ・ときめきメモリアル「ラブソングを君に」第四回⑧きらめき高校のお昼休み⑨涙が微笑む日を待っている⑩きらめき高校進路指導室⑪帰りのホームルーム～実況スペシャルサンクス
声の出演：菊池志穂（③ボーカル），金月真美（⑨ボーカル），関根明子ほか


真夏より熱い!!
ナムコi/oシリーズ絶好調発売中!!

ゼビウス3D/G+
プレイステーションサウンドトラック001
i/o：saman, sanodg, To-yama, Etsu Ishii, strongyoshie, B.K.O, LindaAI-CUE, T.otsuka
XEVIOUS Music Masters（NAMCO LIMITED）
ナムコが誇るシューティングの金字塔「ゼビウス」。
そのシリーズを完全網羅したプレイステーション用ソフト
「ゼビウス３Ｄ／Ｇ+」のサウンドトラックアルバムが
３枚組で待望の登場!!
封入特典：特製プレミアムカード（2枚）
応募特典：オリジナルキャップ
定価￥3,670（税抜￥3,495）
WSCA00001
発売元：ワンダースピリッツ
販売元：ポニーキャニオン

©1982,1984,1995,1996,1997 NAMCO LIMITED.

アルマジロレーシング
アーケードサウンドトラック003EX
i/o：Hiro, おやつ大臣（NAMCO LIMITED）
ナムコサウンドクリエイターが送る
アーケードサウンドトラックシリーズ第3弾、南国調の
陽気な音楽とコミカルでキュートなキャラクターが人気の
アーケードゲーム「アルマジロレーシング」の
サウンドトラックアルバムが、オープニングムービー等の
貴重な映像データをMac、Windowsで楽しめる
CDエキストラ仕様で登場!!
封入特典：特製プレミアムカード（2枚）
応募特典：オリジナルキャップ
定価￥2,854（税抜￥2,718）
WSCAX10003
発売元：ワンダースピリッツ
販売元：ポニーキャニオン



©1996,1997 NAMCO LIMITED.

シリーズラインナップ予告
鉄拳３　アーケードサウンドトラック001EX　発売中!
定価￥2,854（税抜￥2,718）in store now
タイムクライシス　アーケードサウンドトラック002EX　発売中!
定価￥2,854（税抜￥2,718）in store now
アルマジロレーシング　アーケードサウンドトラック003EX　発売中!
定価￥2,854（税抜￥2,718）in store now
ゼビウス３Ｄ／Ｇ+　プレイステーションサウンドトラック001　発売中!
定価￥3,670（税抜￥3,495）in store now
アルペンレーサー２　アーケードサウンドトラック004
定価￥2,548（税抜￥2,427）9/19 in store
エースドライバーシリーズ　アーケードサウンドトラック005
定価￥2,548（税抜￥2,427）9/19 in store
プロップサイクル　アーケードサウンドトラック006EX
定価￥2,854（税抜￥2,718）10/17 in store
ファイナルハロン　アーケードサウンドトラック007
定価￥1,835（税抜￥1,748）10/17 in store
WONDER SPIRITS

WONDER SPIRITSの
最新情報が見られる
http//:www.c-d.or.jp

## O.K！O.K.／栗林みえ

11/6 ■コナミ／キングレコード ■1,020円（税込）
■CDシングル KIDS-7601

「'96ときめきティーンズコンテスト」でグランプリを獲得し，『虹色の青春』にも登場した栗林みえのデビュー・シングル。アニメ「がんばれゴエモン」のエンディング・テーマほか1曲を収録。

**題材ゲーム：**『がんばれゴエモン』シリーズ（コナミ）
**収録曲：**①O.K！O.K.②恋のシーソーゲーム③O.K！O.K.～カラオケ～
**作詞：**つゆき由美（①），落合恵子（②）
**作・編曲：**田中遊梦，井上忠夫（②作曲）

## VAL Project presents My Dream－スペシャル・ヴォーカル・アルバム－

11/7 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■2,548円（税込）
■CD PCCB-00285

先月発売されたアルバムとはちがったアレンジが楽しめるボーカル曲ほか，プロデュースや作詞・作曲も手がけた声優ボーカル・ユニット「VAL Project」による新曲などを収録したアルバム。

**題材ゲーム：**マイドリーム～オンエアーが待てなくて（日本クリエイト）
**収録曲：**①Introduction「朝靄の扉」→One Girl・Three Guys～All the world is our stage②名作「茶髪毛のアン」③Strawberry Farm④名作「あらいぐまタスカル」～リス編⑤名作「あらいぐまタスカル」Pt.2～ライオン編⑥恋はパパンパン⑦名作「マッチョ売りの少女」⑧組曲「津軽の女よ」⑨名作「美少女戦隊ビーチクルズ」⑩まだ遅くはないさ⑪名作「母をたずねて30分」⑫On Airが待てなくて
**ボーカル：**VAL Project（西村朋紘，辻谷耕史，玉川紗己子，立木文彦）

## ザ・キング・オブ・ファイターズ'97　ドラマCD～宿命編～

11/7 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■2,548円（税込）
■CD PCCB-00286

「ROUND1」の終了時点で，その後のすべてのシナリオを決定するという，これまでにない方式で放送された「宿命編」。オンエア済みの京シナリオはもちろん，ファン待望の庵シナリオが，いよいよ明かされる。

**題材ゲーム：**ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（SNK）
**収録曲：**〈草薙　京SIDE〉①ROUND1「運命への旅立ち」②ROUND2「プライドと屈辱と誘惑と…」③ROUND3「アテナ，行っきまーす！'97！」④ROUND4「目覚める時は今」〈八神庵SIDE〉⑤ROUND2「血の契約」⑥ROUND3「恐怖との邂逅」⑦ROUND4「始まりを告げる雨」⑧おまけラジオ予告 その1⑨おまけラジオ予告 その2⑩おまけラジオ予告 その3⑪おまけラジオ予告 その4⑫おまけラジオ予告 その5
**声の出演：**野中政宏，安井邦彦，斎藤亜紀子ほか

## トーキョーウォーズ　アーケードサウンドトラック008EX

11/19 ■ワンダースピリッツ ■2,854円（税込）
■CD WSCAX-10005

体感ゲーム『トーキョーウォーズ』のサウンド集。Win＆Macで，開発者からのコメント，ゲーム・ムービーなどを見ることもできる。

**題材ゲーム：**トーキョーウォーズ（ナムコ）
**収録曲：**①Hexascape②The Requiem／The Carnival③Operation Puppet④Tough-Rough-Laugh⑤Death without Reason⑥E.G.Jungle⑦Eraser⑧Panzer Tanz⑨Head for Cap⑩Sandcastle⑪A Mess⑫Critical⑬SEN-HAI／Only Winner Tells…⑭A Mess（mix B）
**作・編曲：**LindaAI-CUE
**特典：**特製プレミアムカード（2枚），オリジナルキャップ（応募）

## アクアジェット　アーケードサウンドトラック009

11/19 ■ワンダースピリッツ ■2,243円（税込）
■CD WSCA-00005

ジェットスキー体感ゲーム『アクアジェット』のオリジナル・サウンド9曲と，ミックス・バージョン2曲を収録。

**題材ゲーム：**アクアジェット（ナムコ）
**収録曲：**①attract②select③noonday beach④run across⑤aquatic heat⑥time up⑦goal⑧name enter⑨staff roll⑩noonday beach（rare mix）⑪aquatic heat（sweet thrill mix）
**作・編曲：**B.K.O
**特典：**特製プレミアムカード（2枚），オリジナルキャップ（応募）

## イバラード～ラピュタの孵る街　オリジナルサウンドトラック

11/19 ■ワンダースピリッツ ■2,548円（税込）
■CD WSCA-00006

全17曲のサウンドに加え，2曲の未収録曲を楽しめるオリジナル・サウンド・アルバム。初回特典のポストカードのイラストは，井上直久氏による描き下ろし。

**題材ゲーム：**イバラード～ラピュタの孵る街（テレビ朝日／システムサコム）
**収録曲：**①イバラード②ジーマの駅③市電の森④スコッペロ⑤森の友達⑥メーキンソーの池⑦洞窟⑧ニーニャの店⑨ニーニャ⑩ノナの家の丘⑪ノナ⑫上昇気流⑬夜空屋⑭メゲゾウ⑮巡回飛行士⑯ラピュタの羽化⑰エンディング⑱Bon-sai Garden⑲ウミヘビ
**作・編曲：**神保直明
**初回特典：**オリジナルポストカード（4枚）

## ラストブロンクス　ラジオドラマ VOL. 3

11/19 ■アイノックスレコード ■2,854円（税込）
■CD PCCG-95004

文化放送でオンエアされたドラマと，シリアスな本編とは対照的なショート・コントなどを収録した，シリーズ第3弾。

**題材ゲーム：**ラストブロンクス（セガ）
**収録曲：**①ドラマ第7話②べ～あ～トーク　トミー編③ラジオ特別編3④笑闘ストーリー12.ミスコンオーディション⑤笑闘ストーリー13.リサのくしゃみ⑥笑闘ストーリー14.リサとトミーの楽しいひととき⑦笑闘ストーリー15.椰と黒澤の大人の時間⑧ドラマ第8話⑨べ～あ～トーク　リサ編⑩ドラマ第9話⑪笑闘ストーリー16.丈　受難⑫笑闘ストーリー17.財目建設CM⑬笑闘ストーリー18.六本木野獣会⑭次回予告
**声の出演：**井上喜久子，玄田哲章，林　延年ほか

## センチメンタルグラフティⅡ～あの日のままのキミでいて…②～

11/19 ■ムービック ■2,625円（税込）
■CD MACM-1002

ラジオ番組「センチメンタルナイト」で放送された，ゲームのプレ・ストーリー的なドラマを収録。キャラクターごとに1編ずつのドラマが展開する。おまけとして，声優からのメッセージも収録されている。

**題材ゲーム：**センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)
**収録曲：**〈ドラマ〉①森井夏穂②保坂美由紀③松岡千恵④星野明日香⑤永倉えみる⑥安達妙子〈メッセージ〉⑦満仲由紀子（夏穂）⑧牧島有希（美由紀）⑨米本千珠（千恵）⑩岡本麻見（明日香）⑪前田　愛（えみる）⑫岡田純子（妙子）
**声の出演：**満仲由紀子，牧島有希，米本千珠ほか

## テリー・ボガード

11/19 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■1,529円（税込）
■CD PCCB-00288

「SNKキャラクターサウンズコレクション」第4弾。『餓狼伝説』シリーズなどで使われたテリーのテーマ曲すべてと，インタビュー形式の語りで，彼の魅力を存分に引き出す。

**題材ゲーム：**『餓狼伝説』シリーズ，『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズ（SNK）
**収録曲：**①テリー・ボガード インタビュー1②クリキントン（餓狼伝説2 1500シリーズより）③クリキントン（餓狼伝説スペシャル 1500シリーズより）④クリキントン（餓狼伝説スペシャル イメージアルバムPart1より）⑤クリキントン（餓狼伝説スペシャル イメージアルバムPart2より）⑥クリキントン（餓狼伝説シンフォニックサウンドトラックスより）⑦テリー・ボガード インタビュー2⑧Big Shot！（餓狼伝説3 1500シリーズより）⑨Big Shot！（餓狼伝説3 アレンジサウンドトラックスより）⑩Big Shot！（リアルバウト餓狼伝説 1500シリーズより）⑪Big Shot！“寂”（K.O.F.'96 1500シリーズより）⑫Big Shot！（寂）（K.O.F.'96 アレンジサウンドトラックスより）⑬テリー・ボガード インタビュー3⑭クリといつまでも（リアルバウト餓狼伝説スペシャル 1500シリーズより）⑮クリといつまでも（リアルバウト餓狼伝説スペシャル アレンジサウンドトラックスより）⑯クリといつまでも（K.O.F.'97 1500シリーズより）⑰テリー・ボガード インタビュー4
**声の出演：**橋本さとし
**初回特典：**スーパーピクチャーCD仕様

## ROBONATION SUPER LIVE'97 Summer

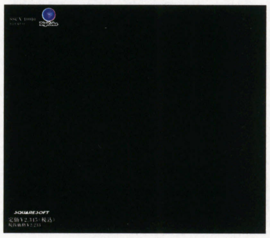
11/19 ■ファーストスマイル ■3,873円（税込）
■CD FSCA-10020（2枚組）

「ROBONATIONスーパーライヴ'97サマー」で歌われた21曲を，ディスク2枚で収録。初回出荷分（2万枚）には，ライブのベスト・ショットの数々を掲載した24ページの写真集つき。

**題材ゲーム：**『スーパーロボット大戦』シリーズ（バンプレスト）
**収録曲：**●ディスク1……①マジンガーZ（マジンガーZ）②空飛ぶマジンガーZ（マジンガーZ）③コン・バトラーVのテーマ（超電磁ロボ コン・バトラーV）④ゲッターロボ（ゲッターロボ）⑤FLYING IN THE SKY（機動武闘伝Gガンダム）⑥熱風！疾風！サイバスター（サイバスター）⑦ダンバインとぶ（聖戦士ダンバイン）⑧エルガイム～TIME FOR L-GAIM～（重戦機エルガイム）⑨CROSS FIGHT（破邪大星ダンガイオー）⑩熱き血が勇気に～ロボットジェネレーション讃歌～⑪マジンカイザー（マジンカイザー）●ディスク2……①バーニング・ラブ（超獣機神ダンクーガ）②水の星へ愛をこめて（機動戦士Zガンダム）③残酷な天使のテーゼ（新世紀エヴァンゲリオン）④ゴーショーグン発進せよ！（戦国魔神ゴーショーグン）⑤ぼくらのマジンガーZ（マジンガーZ）⑥おれはグレートマジンガー（グレートマジンガー）〈アンコール〉⑦熱き血が勇気に～ロボットジェネレーション讃歌～⑧熱風！疾風！サイバスター（サイバスター）⑨ゲッターロボ（ゲッターロボ）⑩マジンガーZ（マジンガーZ）
**ボーカル：**水木一郎，影山ヒロノブ，堀江美都子，MIO
**初回特典：**24ページ写真集

## フロントミッションオルタナティヴ／リョウ・アライ

11/21 ■デジキューブ ■2,345円（税込）
■CD SSCX-10010



『フロントミッションオルタナティヴ』の全40曲のサウンドを，作曲者のリョウ・アライが再構築し，16トラックにまとめたアルバム。バラエティ豊かなテクノ・サウンドが楽しめる。

**題材ゲーム：**フロントミッションオルタナティヴ（スクウェア）
**収録曲：**①Opening②Sandtown③Jungle④Woods⑤Rock⑥Beach⑦Port⑧Hight⑨Town01⑩Town02⑪Desert⑫Bonus⑬Airport⑭Defeat⑮Under⑯Ending
**作曲：**リョウ・アライ
**初回特典：**特製ブラックケース仕様

## ときめきメモリアル FANTASTICクリスマスパーティー

11/21 ■コナミ／キングレコード ■3,059円（税込）
■CD KICA-7814

『ときメモ』風にアレンジしたクリスマス・ソングを「きらめき合唱隊」が歌うボーカル集。オリジナルの新曲「Sweet Christmas」や，女の子ひとりひとりが心境を語る「クリスマスポエム」も収録。

**題材ゲーム：**『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
**収録曲：**①クリスマスポエム☆page1～クリスマスの予感～②ジングル ベル③クリスマスポエム☆page2～デコレーション・タウン～④赤鼻のトナカイ⑤クリスマスポエム☆page3～ロウソクの灯る部屋で～⑥ウィンター・ワンダーランド～ママがサンタにキッスした～⑦クリスマスポエム☆page4～特別な日にするために～⑧きよしこの夜⑨クリスマスポエム☆page5～信じていたい人のこと～⑩サンタが町にやってくる⑪クリスマスポエム☆page6～ほんとうのイヴ～⑫Sweet Christmas⑬クリスマスポエム☆page7～パーティ会場にて～⑭ジングルベル（kara★oke）⑮赤鼻のトナカイ（kara★oke）⑯ウィンター・ワンダーランド～ママがサンタにキッスした～（kara★oke）⑰きよしこの夜（kara★oke）⑱サンタが町にやってくる（kara★oke）⑲Sweet Christmas（kara★oke）
**ボーカル：**藤崎詩織，虹野沙希，古式ゆかりほか（きらめき合唱隊）

Falcom キング G.M シリーズ

「ザナドゥ／アンセム」
全てはこの曲から
はじまった…

ファルコム
クラシックス
11·21 On Sale
CD:KICA 1201
定価¥2,854（税抜価格¥2,718）

レーベル設立記念CD「ファルコムスペシャルBOX'89」他、すでに入手不可能な名曲を原盤より完全収録。さらにボーナストラックにはサターン版ファルコム・クラシックスjdkスペシャルバージョンも同時収録!

CONTENTS
1 Xanadu …ANTHEM
作詩・作曲・編曲:アンセム
2 La Valse Pour Xanadu …David Matthews
作曲:Sound Team jdk／編曲:デビッド・マシューズ
3 STAR TRADER …Keiichi Oku
作曲:Sound Team jdk／編曲:奥 慶一
4 Pre Primer …M-FUJISAWA Pre-Project
作曲:Sound Team jdk／編曲:藤澤道雄
5 Go Fight …J.D.K. BAND
作曲:Sound Team jdk／編曲:岸本友彦
6 PROVINCIALISM Ys …J.D.K. DULK FACTORY
作曲:Sound Team jdk／編曲:J.D.K. Dulk Factory
7 静寂の尖塔 …T.Terashima with jdk E.ORCHESTRA
作曲:Sound Team jdk／編曲:寺嶋民哉
8 カール・キャレス …J.D.K.BAND
作曲:Sound Team jdk／編曲:岸本友彦
9 組曲LILIA …LONDON SYMPHONY ORCHESTRA
作曲:Sound Team jdk／編曲:服部隆之
Bonus Track
サターン版ファルコムクラシックス・jdkスペシャルバージョン
10 Falcom Classics / "Game Select"
11 Dragon Slayer / "Opening"
12 Dragon Slayer / "Field"
13 Dragon Slayer / "Ending"
14 Falcom Classics / "Total Ending"

Distributed by KING RECORDS

12/12 発売 ヴァンテージマスター Win 95

## ファルコムクラシックス

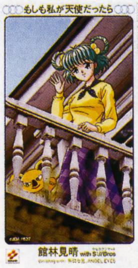
11/21 ■ファルコム／キングレコード ■2,854円（税込）
■CD KICA-1201

絶盤となったファルコム・レーベルのアルバムから9曲を収録したベスト盤。さらにサターンで今月発売の『ファルコムクラシックス』から5曲をアレンジ収録。

**題材ゲーム：**ザナドゥ，スタートレーダー，『イース』シリーズ（日本ファルコム）／ファルコムクラシックス（日本ビクター）
**収録曲：**①Xanadu②La Valse Pour Xanadu③STAR TRADER④Pre Primer⑤Go Fight⑥PROVINCIALISM Ys⑦静寂の尖塔⑧カール・キャレス⑨組曲LILIA〈サターン版『ファルコムクラシックス』jdkスペシャル・バージョン〉⑩Falcom Classics／“Game Select”⑪Dragon Slayer／“Opening”⑫Dragon Slayer／“Field”⑬Dragon Slayer／“Ending”⑭Falcom Classics／“Total Ending”

## もしも私が天使だったら／館林見晴 with S:// Bros（サセボ ブラザーズ）

11/21 ■コナミ／キングレコード ■1,020円（税込）
■CDシングル KIDA-7637




「月とき」でベスト・キャラクターに輝いた館林見晴のファースト・シングルが登場する。「もしも私が～」は，ラジオ番組「CLUBときめきメモリアル」のエンディング，「無口な風」は「月ときNO.13」～「NO.16」のドラマ挿入歌。

**題材ゲーム：**『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
**収録曲：**①もしも私が天使だったら②無口な風③ANGEL EYES
**作詞：**岸 恭子（①），大内正徳（②），国分友里恵（③）
**作・編曲：**馬場一嘉（①），S:// Bros（①編曲），地獄車中村（②），宮島律子（③作曲），根岸貴幸（③編曲）
**初回特典：**スペシャル・コレクション・カード

## MOON オリジナルサウンドトラック

11/21 ■ワンダーエンターテイメント ■2,548円（税込）
■CD WDCD-25018

BGMを自由に選べるRPG『MOON』のサウンド・トラック。GMを中心に活動予定の新ユニット「Thelonious Monkeys」をはじめ，インディーズ・シーンで活躍中のミュージシャンたちによる多彩な楽曲が楽しめる。

**題材ゲーム：**MOON（アスキー）
**収録曲：**①ENTRY SONG②departure③moon castle④FLOWER TRILOGY～花たちのかすかなささやき～⑤FLOWER TRILOGY～ハープ花エレジー～⑥FLOWER TRILOGY～フラワーワルツ～⑦マザー・エレクトロ⑧SEASIDE WALKWAY⑨ホーンテッドハウス～タナカの一生～⑩ホーンテッドハウス～パニック～⑪勇気は死ぬまで斗う～勇者は孤独～⑫勇気は死ぬまで斗う～勇者 最後の闘い～⑬プロミス（dream version）⑭真夜中大学のテーマ⑮Tears of machine⑯REACH-AIR-BURST⑰KERA-MA-GO（live version）⑱suisei⑲BUBBLESTAR⑳moon TRILOGY～プロミス～㉑moon TRILOGY～プロミス“フィナーレ”～㉒moon TRILOGY～ALL WE NEED IS LOVE～㉓KERA-MA-GO（full version）

## トゥルー・ラブストーリー ボーカルコレクションVol.1

11/21 ■ワンダーエンターテイメント ■2,854円（税込）
■CD WDCD-28017

これまでに登場したドラマCDにボーナス・トラックとして収録されていた曲を，1枚のCDにまとめたもの。2曲の新録曲ほか，キャラクターによるモノローグも楽しめる。

**題材ゲーム：**トゥルー・ラブストーリー（アスキー）
**収録曲：**①桂木綾音／Monologue1②桂木綾音／明日勇気をだして③天野みどり／Monologue1④広瀬のぞみ／兄妹？親友？恋人？⑤桂木綾音／Monologue2⑥春日千春／春の日だまり⑦天野みどり／Monologue2⑧後藤育美／ダッシュ⑨桂木綾音／Monologue3⑩南 弥生／赤い傘⑪桂木綾音＆天野みどり／Monologue1⑫みさき／誰かに恋してる⑬天野みどり／Monologue3⑭草薙 忍／硬貨（コイン）の願い事⑮桂木綾音／Monologue4⑯水谷由梨香／グラン・ブルー⑰天野みどり／Monologue4⑱天野みどり／ル・ル・ルンGIRL⑲桂木綾音＆天野みどり／Monologue2⑳桂木綾音＆天野みどり／恋のシミュレーション
**声の出演：**菊池志穂（②⑳ボーカル），池澤春菜（⑱⑳ボーカル），丹下 桜（⑩ボーカル）ほか

## 超光速グランドール ラジドラCD

11/21 ■エアーズ ■3,800円（税込）
■CD AYCM-9001

「超光速グランドール ラジドラCD-ROM Vol.1」「Vol.2」のオーディオ・トラックに収録されていたドラマをCD化。CDだけのおまけトラックも収録。

**題材ゲーム：**超光速グランドール（バンダイビジュアル）
**収録曲：**●ディスク1……〈第一部～セーラー服とパワードスーツ～〉①第1話「目覚めの瞬間（とき）」②第2話「出会いの瞬間」③第3話「友情の瞬間」④第4話「真実の瞬間」⑤第5話「決戦の瞬間」⑥おまけドラマ「ひかる，受難の瞬間!?」●ディスク2……〈第二部～シギルの逆襲～〉①第6話「復活！シギル立つ！」②第7話「決戦？シギルの挑戦状！」③第8話「今度こそ決戦!?ガービッジの猛攻！」④第9話「急げ！亜空間からの脱出！」⑤第10話「そして正義は勝つ！」⑥おまけドラマ「エレキ戦士ロックンドーガー第26話！死闘！心にしみるぜ，ライバル野郎の鎮魂歌（レクイエム）！」⑦そっと誓う瞬間（とき）
**声の出演：**岩男潤子（ディスク2⑦ボーカル），宮村優子，池澤春菜ほか
**初回特典：**キャラクター・トレーディングカード（8枚組）

## 唇にPromise／河合奈津美

11/21 ■エアーズ ■1,000円（税込）
■CDシングル AYDM-141

PSソフト『フリートークスタジオ』のテーマソングを，フル・バージョンで聴けるシングル。ボーカルは，ゲーム内の河合奈津美こと國府田マリ子。

**題材ゲーム：**フリートークスタジオ～マリの気ままなおしゃべり（メディアエンターテイメント）
**収録曲：**①唇にPromise②唇にPromise（ゲーム・バージョン）③『フリートークスタジオ』ジングル④唇にPromise（オリジナルカラオケ）
**作詞：**實川 翔
**作曲：**小川史生
**編曲：**丸尾めぐみ
**ボーカル：**河合奈津美（國府田マリ子）

## LADY FIRST

11/21 ■エアーズ ■1,000円（税込）
■CDシングル AYDM-144

今月登場予定のPS用RPG『クライムクラッカーズ2』のオープニング・テーマと挿入歌を収録。オープニングは，声優3人によるボーカル曲となっている。

**題材ゲーム：**クライムクラッカーズ2（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
**収録曲：**①LADY FIRST②銀色の都会（まち）③LADY FIRST（オリジナル・カラオケ）④銀色の都会（オリジナル・カラオケ）
**作詞：**秋元 康（①），鮎沢すみ絵（②）
**作・編曲：**朝倉紀行
**ボーカル：**岩男潤子（①②），野上ゆかな（①），宮村優子（①）

## ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを ドラマCD

11/21 ■日本クラウン ■2,500円（税込）
■CD CRCP-15505

テーマソングのほか，キャラクター5人のドラマを収録。今月紹介の「オリジナルサウンドトラック」と合わせて，特製テレホンカードが当たるプレゼントを実施中。

**題材ゲーム：**ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを（ヒューマン）
**収録曲：**①テーマ曲「笑顔の約束」②アーシャの物語③カルミーの物語④サージュの物語⑤ハミュンの物語⑥マヤの物語⑦エンディング
**作詞・作曲：**菅原幸恵（①）
**編曲：**ヒューネックス（①）
**声の出演：**橘ひかり（①ボーカル），日高奈留美，山崎和佳奈ほか

## アンジェリークSpecial 2　第3話「そこに君がいる幸福(パラダイス)」

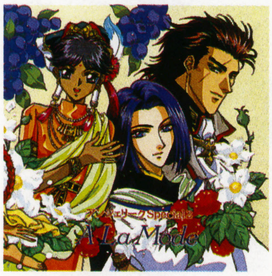
11/24　■光栄　■3,000円（税込）
■CD　KECH-1118

『アンジェSP2』ドラマCDの完結編。新宇宙の育成がうまくいかず，悩むアンジェリークとレイチェル。そんな彼女たちを励ますため，プレゼントを贈ろうと考えた女王は，ゼフェルとともにこっそり宮殿を抜け出した。

**題材ゲーム：** アンジェリークSpecial2（光栄）
**収録曲：** ①scene1②scene2③ヴィクトール～謎の商人（Desert Mix.）④scene3⑤scene4
**声の出演：** 浅田葉子，長沢美樹，立木文彦ほか

## アンジェリークSpecial 2 ～A LA MODE～

11/24　■光栄　■3,000円（税込）
■CD　KECH-1119



『2』で新たに登場した教官と協力者たちによるボーカル・アルバム。それぞれのソング，語り，そしてゲーム中の夜のデート・イベントでのセリフを音声にて収録。

.**題材ゲーム：** アンジェリークSpecial2（光栄）
**収録曲：** ①QUESTION②メルト・ダウン③彼方より④イルカの遊ぶ星⑤フラれてええやん⑥コイノユメ・ウリマス⑦蜜月⑧印象派⑨未来からの伝言⑩大好きなあなたに⑪夏に還る日⑫Mountain Road⑬月光のささやきーヴィクトールー⑭月光のささやきーセイランー⑮月光のささやきーティムカー⑯月光のささやきーエルンストー⑰月光のささやきーメルー⑱月光のささやきー謎の商人ー
**声の出演&ボーカル：** 立木文彦，岩永哲哉，私市　淳，森川智之，冬馬由美，真殿光昭

## プリズムコート　CDドラマ

11/25　■ワーナーミュージック・ジャパン　■2,854円（税込）
■CD　WPCV-7416

PSで来年2月に登場予定のバレーボール・チーム育成SLGをドラマ化。朝霧高校バレーボール部に所属する少女ナツキと，バレー素人の部員たちの成長を描く。「延年&留美の寸止めラジオ」（東海放送／木曜24：30～）にて，ドラマも放送中。

**題材ゲーム：** プリズムコート（富士通パソコンシステムズ）
**収録曲：** ①スーダラ先生は，名選手？②鬼コーチの頭はコーチコチ？③バレー部ゴージャス大作戦！④照りつけぬ太陽　真冬の海でビーチバレー⑤大破壊　朝霧商店街！⑥武道館の悲劇　先生の過去⑦いざ，勝負！朝霧の六人⑧明日にむかって，1，2，スパイク⑨番外編　プリズム・クエスト
**声の出演：** 長沢美樹，水沢　潤，荒木香恵ほか

前号追補タイトル

## ドラゴンボールファイナルバウト　オリジナル・サウンドトラック

9/12　■ZAIN RECORDS　■2,310円（税込）
■CD　ZACL-1042

これまでの『ドラゴンボール』シリーズのサントラとは異なり，オーケストラによるアレンジがメインとなっている。もちろん，影山ヒロノブのボーカルや，スピード感あふれる楽曲も健在。

**題材ゲーム：** ドラゴンボールファイナルバウト（バンダイ）
**収録曲：** ①THE BIGGEST FIGHT～激突～②冒険の旅（クラシック・アレンジ・ヴァージョン）③孫悟空演武曲（クラシック・アレンジ・ヴァージョン）④孫悟空，新たな飛翔！（パワフル・アレンジ・ヴァージョン）⑤君を忘れない⑥山吹色の戦士（シンフォニー・クラシック・ヴァージョン）⑦交響曲・ニ短調「魔人」⑧閃光のポタラ！（テクノ・ハウス・ヴァージョン）⑨THANK YOU！⑩パンの願い（ピアノ・バラード・ヴァージョン）⑪交響詩「復讐」⑫HERO OF HEROES
**ボーカル：** 影山ヒロノブ（①⑤⑨⑫），KUKO（⑫）

前号追補タイトル

## CDドラマ　マネーアイドルエクスチェンジャー

9/25　■ワーナーミュージック・ジャパン　■2,854円（税込）
■CD　WPCV-7412

『エクスチェンジャー』を，ゲーム・ストーリーに忠実にドラマ化。保健室の先生により，変身能力があることを実証させられた守銭奴ヒロイン・さくら。その力を狙う秘密結社マニー教団のノートは，円，セシル，ルルーラを彼女のクラスに編入させる。

**題材ゲーム：** マネーアイドルエクスチェンジャー（フェイス）
**収録曲：** ①守銭奴ヒロインとは如何に②銭を狩る者たち何処③金色に魅せられたる軍団，いざ④その暴走が終焉するは，はて？⑤桜花と舞う仮面の少女，誰？⑥胎動する悪夢，故に⑦勝利は自らの手で，正に⑧やっぱり最後はコレだじょう，ね？⑨【番外編】それは渋谷と呼ばれし聖地，さて
**声の出演：** 丹下　桜，野上ゆかな，石川英郎ほか

前号追補タイトル

## MAKE YOU SMILE／丹下　桜

10/3　■コナミ／キングレコード　■3,059円（税込）
■CD　KICA-7802

自分探しの旅に出，もどってくるというコンセプトで展開する2ndアルバム。ラジオ「CLUBときめきメモリアル」のエンディング曲や『虹色の青春』のイメージ・ソングなどが収録されている。

**題材ゲーム：** ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.1～虹色の青春（コナミ）
**収録曲：** ①Little Wing②Fantasy～白夜の空に抱かれたい～③2色だけのパレットーAlbum Mixー④Day dream⑤マリン⑥I Feel the Wind⑦今はまだ遠いLovesong⑧photo card⑨tune my loveーAlbum Mixー⑩MAKE YOU SMILE⑪Wherever you are

前号追補タイトル

## 雀じゃん恋しましょ

10/21　■マリン・エンタテインメント　■2,800円（税込）
■CD　MMCM-5001

ラジオ「宮村優子の直球で行こう！」で放送されたドラマを収録。アイドル・グループ「VIS・KISS」の主演映画に天竺高校花札部の4人と新人アイドルふたりが出演することになり，撮影がはじまるが……。

**題材ゲーム：** 雀じゃん恋しましょ（ビスコ）
**収録曲：** ①第1話「雀じゃん映画しましょ」②第2話「雀じゃんビーチしましょ」③第3話「雀じゃん寝起きしましょ」④第4話「雀じゃん夜遊びしましょ」⑤第5話「雀じゃん肝試ししましょ」⑥第6話「雀じゃんストレス解消しましょ」⑦第7話「雀じゃん夏しましょ」⑧勇気の翼⑨特別番外編「雀じゃんラジオしましょ」
**声の出演：** 佐々木るん，黒崎彩子，五十嵐麗ほか

前号追補タイトル

## バトルアスリーテス大運動会・音楽篇 vol. 2

10/22　■パイオニアLDC　■3,059円（税込）
■CD　PICA-1153

服部隆之が作曲を手がけたOVA版「大運動会」の音楽集。特典として「めざせ宇宙撫子すごろく」を封入しているほか，OVA「～MISSION3」とのタイアップ企画も。

**題材ゲーム：** バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）
**収録曲：** ①ブルマの秘めごと②クリスのテーマ③ビギナーズとは？④バトルラクロス開始⑤友情の亀裂（「胸を張ろう！」変奏曲ver.1）⑥沈痛と落胆（「胸を張ろう！」変奏曲ver.2）⑦クリスの追憶⑧大運動会のテーマver.2⑨ハードな練習ver.2⑩珍事件？⑪巨大なアームズ⑫中間試験開始⑬迫る危機⑭決死の脱出⑮校長の登場そして脱出⑯安堵⑰二人のシャープな対決⑱ジェラードのテーマ⑲親善試合開始⑳Sexyポーズ ㉑ハードな練習ver.3 ㉒闘い終わって ㉓大運動会のテーマver.3 ㉔胸を張ろう！
**作詞：** 枯堂夏子（①㉔）
**作・編曲：** 服部隆之，日比野信吾（①作曲），岩崎文紀（①編曲），関淳二郎（㉔編曲）
**特典：** めざせ宇宙撫子すごろく

前号追補タイトル

## センチメンタルグラフティ～あの日のままのキミでいて…①～

10/22 ■ムービック ■2,625円（税込）
■CD MACM-1001

『センチ』登場キャラクター，真奈美，晶，ほのか，優，若菜，るりかのそれぞれにスポットを当てたドラマを収録。好きなキャラをジャケットにできるカード型ライナーノーツ（声優のサイン入り）も魅力。

**題材ゲーム：**センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)
**収録曲：**〈ドラマ〉①杉原真奈美②遠藤　晶③沢渡ほのか④七瀬　優⑤綾崎若菜⑥山本るりか〈メッセージ〉⑦真嶋真千子（真奈美）⑧鈴木麗子（晶）⑨鈴木麻里子（ほのか）⑩西口有香（優）⑪小田美智子（若菜）⑫今野宏美（るりか）
**声の出演：**真嶋真千子，鈴木麻里子，小田美智子ほか

前号追補タイトル

## メタルエンジェル3　ドラマCD

10/22 ■日本クラウン ■2,500円（税込）
■CD CRCP-15504

PSソフト『メタルエンジェル3』が，ドラマCDになって登場。3話構成のオリジナル・ドラマと，オープニング&エンディング・ボーカルを収録。

**題材ゲーム：**メタルエンジェル3（パック・イン・ソフト）
**収録曲：**①オープニングテーマ「しあわせですか？」②パートⅠ「乙女の祈り」③パートⅡ「試される時」④パートⅢ「美神魔境は永遠に」⑤エンディングテーマ「輝く季節」⑥しあわせですか？（カラオケ）
**声の出演：**山崎和佳奈，桑島法子，野上ゆかなほか

前号追補タイトル

## ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを　オリジナルサウンドトラック&フルアレンジバージョン

10/22 ■日本クラウン ■2,500円（税込）
■CD CRCP-15506

キャラクター・テーマやイベント曲など，21曲のゲームBGM，3曲のアレンジ，そしてテーマソングが収録された，『ブルーブレイカー』サウンド集。

**題材ゲーム：**ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを（ヒューマン）
**収録曲：**①プロローグ②ケインのテーマ③アーシャのテーマ④カルミーのテーマ⑤サージュのテーマ⑥ターナのテーマ⑦ナルターのテーマ⑧ハミュンのテーマ⑨マヤのテーマ⑩ヤームのテーマ⑪ラミーユのテーマ⑫ワイズのテーマ⑬イナルのテーマ⑭四天王のテーマ⑮共通道⑯冒険者ギルド⑰イベントボスバトル⑱四天王バトル⑲悲しみのシーン⑳ダークジーバトル2 ㉑エピローグ ㉒ダークジーバトル2（アレンジ・バージョン）㉓ケインのテーマ（アレンジ・バージョン）㉔共通道（アレンジ・バージョン）㉕テーマソング「笑顔の約束」
**ボーカル：**橘ひかり（㉕）

前号追補タイトル

## 同級生～恋愛専科2～Episode 4

10/24 ■ピンクパイナップル ■3,884円（税込）
■CD KSCA-59084（2枚組）

ラジオ番組風のDJディスクがついた，ドラマ・シリーズ第3弾。今回の主役は永島久美子。東京まで家出してきた彼女は，偶然仁志に出会い，そのまま彼の部屋に行く。

**題材ゲーム：**同級生2（エルフ）
**収録曲：**●ディスク1（DJ Disc）……①同級生～恋愛専科～CD Special②橘ひかりの天上天下“唯”が独尊●ディスク2（Drama Disc）……〈ラジオドラマ・同級生2第4話「あなたに会えてよかった」〉①第一回「突然，窓から……！」②第2回「その理由（わけ）は……？」③最終回「いつかきっと，あなたと……」
**声の出演：**橘ひかり，高橋美紀，麻見順子ほか

前号追補タイトル　インディーズ

## センチメンタルグラフティ　ドラマCD

10月 ■バンプレスト ■非売品（プライズマシン用景品）
■CDシングル

1枚のシングルCDに，キャラクターひとりのオリジナル・ドラマ（約15分）を収録。12人分＋スペシャル盤の，13枚が用意されている。

**題材ゲーム：**センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
**収録曲：**〈キャラクター別〉①モーニングコール②ドラマ1③ドラマ2④ドラマ3⑤おやすみコール⑥声優フリートーク〈12人スペシャル〉①安達妙子②永倉えみる③山本るりか④森井夏穂⑤綾崎若菜⑥沢渡ほのか⑦七瀬　優⑧遠藤　晶⑨保坂美由紀⑩星野明日香⑪杉原真奈美⑫松岡千恵

■BPAM-013

■BPAM-001

■BPAM-002

■BPAM-003

■BPAM-004

■BPAM-005

■BPAM-006

■BPAM-007

■BPAM-008

■BPAM-009

■BPAM-010

■BPAM-011

■BPAM-012

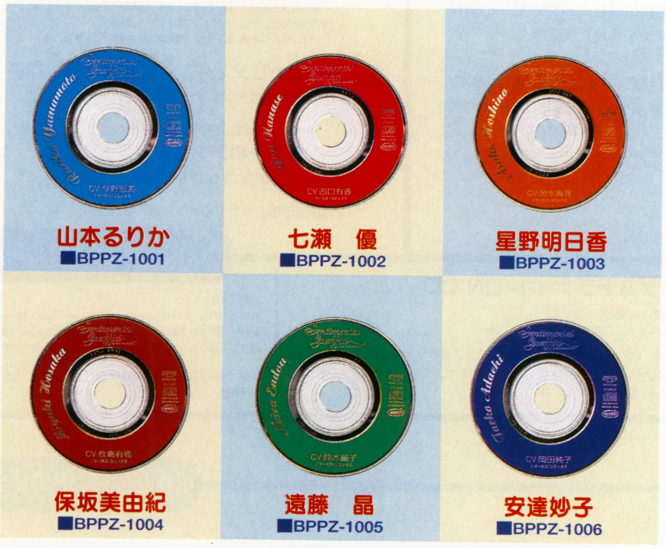
前号追補タイトル　インディーズ

## とるとるアイテム　センチメンタルグラフティCDコレクションVol.1

10月　■バンプレスト　■非売品（プライズマシン用景品）
■CDシングル

ソング，書き下ろしミニドラマ，声優のトークを収録した，プライズマシン専用シングル。フォトスタンド風に飾れるパッケージに，CD＋トレカサイズ・ゴールドカードが入っている豪華仕様。

**題材ゲーム：**センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）




前号追補タイトル

## クイーン・オブ・ダークサイド～魔の家　オリジナル・サウンドトラック

10/25　■メディアリング（ハニーホルモン）　■2,548円（税込）
■CD　MGCD-1044

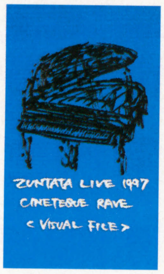
同名パソコン・ソフトのフル・アレンジ・アルバム。同社作品『憂楼』からの2曲も収録されている。

**題材ゲーム：**クイーン・オブ・ダークサイド～魔の家（ハーベスト）
**収録曲：**①Medley：Opening～魔性～Delanged Night～憎悪と杞憂と恐怖と凌辱②町③AIR by Bard（New Vocal Version）④Endless Nightmare⑤A Tipsy Lady⑥明日に希望を持てるのは…⑦Will Power⑧決着⑨暁と炎の剣士⑩NIRVANA〈bonus tracks from『憂楼』〉⑪栄光へ続く道程⑫エンディングテーマ
**作曲：**VWN
**編曲：**花岡拓也，益子重徳，玉山文人，鶴山尚史
**特典：**カラーピンナップ

# VIDEO&LD

## ZUNTATA LIVE 1997～CINETIQUE RAVE～〈VISUAL FILE〉

11/21　■ZUNTATAレコード　■4,830円（税込）
■VHS　ZTTV-0001




東京，大阪でのライブの演奏風景はもちろん，ライブのためにZUNTATAが制作した映像やリハーサル風景なども収録した，ファン必携のビデオ。

（カラー110分）
**収録内容：**①HEART LAND～INTOLERANCE②GEOMETORIC CITY③AQUARIUM④KIMERA II⑤G ZERO⑥The end of 1996 H.K.⑦Born to be free⑧QUARTZ⑨MÖBIUS⑩G⑪S.L.M.J.⑫道一Road一⑬BURNING ROAD⑭FAKE⑮投影⑯VISIONNERZ⑰電脳皇帝

インディーズ

## セガサターンビデオマガジン11月発売タイトル号

11/1　■セガ　■非売品（プロモーション用）
■VHS

今回紹介されているソフトは，『ファルコムクラシックス』『サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ』『ソウルハッカーズ』など，ファンの心をくすぐるタイトルが多い。

（カラー25分）
**収録内容：**①チーム運営シミュレーション Formula GRAND PRIX②ファルコムクラシックス③麻雀学園祭④アンク～ツタンカーメンの謎⑤サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ⑥魔法学園ルナ！⑦デビルサマナー ソウルハッカーズ⑧蒼空の翼～GOTHA　WORLD⑨ネクストキング 恋の千年王国⑩トランスポートタイクーン⑪ヘラクレスの大冒険⑫リフレイン ラブ～あなたに逢いたい⑬セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ⑭SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.2⑮R？MJ THE MYSTERY HOSPITAL⑯グランドレッド⑰バブルシンフォニー⑱馬なり1ハロン劇場⑲ウォークラフトII：ダーク・サーガ⑳メッセージナビ ㉑X-MEN vs. ストリートファイター ㉒サウンドノベルツクール2 ㉓ゼロ・ディバイド　ザ・ファイナルコンフリクト ㉔DJウォーズ

前号追補タイトル

## ぷよ名人戦

8月　■コンパイル　■1,980円
■VHS

今年1月15日に幕張メッセで行なわれた，第一回ぷよ名人戦の予選＆決勝を収録したビデオ。名人だけあり，手に汗握る名勝負の数々を堪能できる。

（カラー59分）
**題材ゲーム：**ぷよぷよ通（コンパイル）

前号追補タイトル

## 第三回 全日本ぷよマスターズ大会

9月　■コンパイル　■1,980円
■VHS

3月30日に開催されたマスターズ大会の模様を収録。『ぷよ通』での試合はもちろん，会場風景やコスプレ大会，声優オーディション，「コンパイルニュース」など，老若男女2万人の参加者＋スタッフが織りなすお祭り的な雰囲気を感じ取れる。

（カラー60分）
**題材ゲーム：**ぷよぷよ通（コンパイル）

前号追補タイトル

## バトルアスリーテス大運動会 MISSION 3「Screaming Advance～驚きの進歩」

10/25　■パイオニアLDC　■5,800円
■VHS　PIVS-1573／■LD　PILA-1460（初回限定BOX），PILA-1443（通常版）

中間テストのオリエンテーリングで，トップ・バッターをつとめることになったあかりたち。しかし，その途中にはまたしてもワナが仕掛けられていた……。あかりの特大エアークッションが抽選で500名に当たる，プレゼント企画を実施中。

（カラー30分）
**題材ゲーム：**バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）
**声の出演：**夏樹リオ，久川　綾，伊藤美紀ほか
**特典：**B2ポスター（予約），限定BOX仕様（初回）



★とじ込み付録「SUPERSOFT HOT INFORMATION」制作スタッフ……スタジオベントスタッフ（山下　章，仲みゆき，大出綾太，山中直樹，中村京子），開田清隆，薮良小路，曳地哲司，八巻将之，白川大輔，伊藤真臣，渡辺和歳，マイコンBASICマガジン編集部

# SCITRON LABEL NEW RELEASE

SCITRON

-RADIO DRAMA-

CD 97.11.7 ON SALE

## THE KING OF FIGHTERS'97 ドラマCD -宿命編-/SNK

CD:PCCB-00286　¥2,548(税込)

好評発売中!
-RADIO DRAMA-
THE KING OF FIGHTERS'97 ドラマCD
-激突編-/SNK
CD:PCCB-00281　¥2,548(税込)

**人とオロチとの闘いが、
今最後の時を迎えようとしている。
果たして、その答えは!?**

インタラクティブラジオドラマ第13弾は激突編に続き、～宿命編～の登場!「ゲムドラナイト」で放送されなかったシナリオを含んだ完全版!!

出演声優…草薙　京/野中政宏、八神　庵/安井邦彦、神楽ちづる/斎藤亜紀子、二階堂紅丸/モンスター前塚、不知火　舞/曽木亜古弥、麻宮アテナ/栗栖ゆきな、ユキ/小島朋子、山崎竜二/石井康嗣、七枷　社/粟根まこと、クリス/緒方りお、シェルミー/西川葉月、オロチ/くまい もとこ、ナレーション/大塚明夫

演出◆千葉　繁

**「子安、氷上のゲムドラナイト」好評放送中!**

日時：毎週日曜日
東京放送(TBS/東京/954kHz)　深夜25：00～25：30
北海道放送(HBC/北海道/1287kHz)　深夜25：00～25：30
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz)　深夜24：00～24：30
RKB毎日放送(RKB/九州/1278kHz)　深夜24：40～25：10
*10月より大阪/毎日放送の放送時間が変更になりました。

パーソナリティー：子安武人、氷上恭子
11月放送のラジオドラマは「マリーのアトリエ」

CD 97.12.3 ON SALE
**マリーのアトリエ　ドラマCD**
CD:PCCB-00291　¥2,548(税込)

12月放送予定ののラジオドラマは「ヴァンパイアハンター」

CD 97.11.19 ON SALE

### 子安・氷上のゲムドラナイト ON CD

CD:PCCB-00289　¥2,548(税込)
初回特典:子安・氷上のオリジナル「CLUB G」特製ステッカー

放送1周年をむかえる「ゲムドラナイト」のオリジナルアルバムがついに登場。新旧オープニング・エンディングテーマを始め、クリスマスソング、ゲムドラ名場面集、ドラマも収録した充実の1枚!!

<収録内容>
動物たちの夜～ゲムドラナイトオープニングテーマ～/Open Sesame～時空旅行～/星月夜/あなたに出会えてよかった/ゲムドラ1年間を振り返って/いてよね～ゲムドラナイトエンディングテーマ～　他　ドラマも収録

ドラマ特別ゲスト:千葉繁、大塚明夫、松本保典、金丸日向子、長沢美樹

-SNK Characters Sounds Collection Vol.4-

CD 97.11.19 ON SALE

## テリー・ボガード/SNK　新世界楽曲雑技団

CD:PCCB-00288　¥1,529(税込)

初　回　特　典
スーパーピクチャーCD

大好評のシリーズ第4弾は、餓狼伝説、KOFシリーズでお馴染み「テリー・ボガード」の登場だ! 橋本さとし演じる、陽気で心優しきナイスガイ=テリーの魅力を存分に味わってくれ。テーマ曲「クリキントン」「Big Shot!」「クリといつまでも」、出演作品のボイスコレクションも、もちろん収録。テリーを語るにはこの1枚でOKだ!

<収録内容>
クリキントン(オリジナル/アレンジ)/Big Shot!(オリジナル/アレンジ)/クリといつまでも(オリジナル/アレンジ)　/テリー・ボガード　インタビュー（新録音）声の出演：橋本さとし
[餓狼伝説2、餓狼伝説スペシャル、餓狼伝説3、REAL BOUT餓狼伝説、K.O.F.'96、REAL BOUT餓狼伝説スペシャル、K.O.F.'97より]

-SNK Characters Sounds Collection Vol.5-

CD 97.12.3 ON SALE

### KOF'97キャラクターズドラマ　SPECIAL EDITION/SNK

CD:PCCB-00292　¥1,529(税込)
初回特典:スーパーピクチャーCD

SNKのクレーンゲーム、ネオミニ専用アイテムとして話題を呼んでいる、KOF'97キャラクターによるオリジナルドラマを収録したシングルCD6枚を、全て1枚のアルバムに収録したレアアイテムが、1500シリーズという驚愕の価格でサイトロンレーベルよりリリース!

MANIKYUA-DAN

CD 97.11.19 ON SALE

### まにのろぢ～/まにきゅあ団

CD:PCCB-00290　¥2,548(税込)

お子さまからマニアまで楽しめる超ごらく音楽集団登場!
インディーズでカルトな人気で注目を浴びている
「まにきゅあ団」ついにサイトロンよりメジャーデビュー!!

メンバー
細江 "団長" 慎治 (Key.)/江幡 "maimai" 育子 (Vo.)/佐宗 "AYA" 綾子 (Key.)/佐野 "電磁" 信義 (MP)/佐々木 "さ男" 宏人 (MP)

<収録曲>
海賊パイレーツ/砂場ウォーズ/HERO HERO HERO/がうがう/おくちはへのじ/愛しの家電/カオス秋葉原/モンスターマシーン/さかなはさかな/明日のサル/機械の王国

-Fantastic Character Series-

CD 97.11.7 ON SALE

### VAL PROJECT presents MY DREAM

- スペシャル・ヴォーカル・アルバム -

CD:PCCB-00285　¥2,548(税込)

STARRING
**西村朋紘/辻谷耕史/立木文彦/玉川紗己子**

VAL projectの魅力あふれる超豪速球本格派アルバムがサイトロンから、ついに発売決定!

PONY CANYON

SCITRON INTERNET URL : http://www.scitron.co.jp/

お求めはお近くのレコード店で。

# 新作発売予定表DataBase

## DataBase Windows95新作発売予定表

マスターピースは，コンビニにつづきファミリーレストラン経営SLGを発表。アスキーはWin95オリジナルの国産『ウィザードリィ』を発売する。先日復刻された『サイキックディテクティブ』シリーズの第1作と最終作も移植が決定。

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 10月15日 | ★開運大福 満福招来 日めくりカレンダー 平成十年度版 | エンターテインメント | イージー・コンピュータ・システム | 2,980円 |
| 10月31日 | ワールドアトラスVer.6 日本語版 | 教育 | 新進商会 | 9,800円 |
| | ★STELLAR COMBAT(マ) | データ集 | マイクロマウス | 6,800円 |
| 10月予定 | 楽しい詰め碁300 第一巻 | 詰め碁 | G.A.M. | 9,800円 |
| | 楽しい詰め碁300 第二巻 | 詰め碁 | G.A.M. | 9,800円 |
| | 楽しい詰め碁300 第四巻 | 詰め碁 | G.A.M. | 7,800円 |
| 11月6日 | 闘神伝2 | 対戦格闘 | ゲームバンク | 7,800円 |
| 11月7日 | ★スター・ウォーズ モノポリー | ボードゲーム | ハズブロージャパン | 6,800円 |
| 11月14日 | ★FIFA :ROAD TO WORLD CUP 98(マ) | サッカー | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 7,800円 |
| 11月21日 | ★もぐら大戦争 突撃！ツイッガー | アクション | ココナッツジャパンエンターテイメント | 3,200円 |
| 11月28日 | お昼休みのためのクロスワード | パズル | ITOCHU | (予) 2,980円 |
| | お昼休みのためのトランプゲーム | テーブル | ITOCHU | (予) 2,980円 |
| | ★デストラクションダービー2 | レーシング | ゲームバンク | 未定 |
| | ★メイジスレイヤー | シューティング | ゲームバンク | 未定 |
| | ★ワイプアウトXL | レーシング | ゲームバンク | 未定 |
| 11月下旬 | ★ヒーローズ オブ マイト＆マジックII エクスパンションキット シングル版 | データ集 | イマジニア | 5,980円 |
| | ★ヒーローズ オブ マイト＆マジックII エクスパンションキット バンドル版 | SLG | イマジニア | 11,800円 |
| | 面接の達人～サイバーリクルート編 | SLG | イマジニア | 7,800円 |
| | 世界の車窓から[VIII]ドイツ編 | エンターテインメント | 富士通 | 未定 |
| 11月予定 | ベトナム1968 Vol.2 for Windows 暗殺＆捕虜獲得 | AVG | ありがた屋 | 7,800円 |
| | スーパーユーロファイター2000 | フライトSLG | イマジニア | 未定 |
| | NBA LIVE'98(マ) | バスケットボール | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 未定 |
| | キャピタリズム プラス | SLG | G.M.F | (予)12,800円 |
| | 機動戦士ガンダム ホワイトベース第13独立部隊 | SLG | バンダイ・デジタル・エンタテインメント | 8,800円 |
| | THE CURSE OF MONKEY ISLAND (モンキーアイランド3)(マ) | AVG | マイクロマウス | 9,800円 |
| | ドラキッド | SLG | メディアリング | 未定 |
| 秋頃予定 | The Tone Rebellion | SLG | ゲームバンク | 未定 |
| | ハイステークスオーナーズクラブ | 競馬予想 | シャングリ・ラ | (予) 4,700円 |
| | 遊プリント「ああっ女神さまっ」 | ツール | ミックス・エンターテインメント | 7,980円 |
| 12月3日 | 2D格闘ツクール95 | ツール | アスキー | 9,800円 |
| | 摩蛇羅M-FILE | 未定 | キングレコード | 5,800円 |
| 12月4日 | A5完全版 | SLG | アートディンク | 10,800円 |
| | ★平成棋院 | 囲碁 | ゲームバンク | 12,800円 |
| | ときめきメモリアル～forever with you | SLG | コナミ | (予) 6,800円 |
| | ★紺碧の艦隊2アドバンス | SLG | マイクロキャビン | 11,800円 |
| | Windows95ミステリーセレクションNo.8 道化師殺人事件 | AVG | リバーヒルソフト | 6,800円 |
| 12月5日 | グローカルヘキサイト | パズル | NECインターチャネル | 5,800円 |
| | バーチャコップ2 | ガンシューティング | セガ | 8,800円 |
| | ぱそこんdeあいうえお | 教育 | トミー | 9,800円 |
| | ★STONE AXE ～SEARCH FOR ELYSIUM(マ) | SLG | 日本コロムビア | 6,800円 |
| | ★スター・ウォーズモノポリー スタンダード版 | ボードゲーム | ハズブロージャパン | 6,800円 |
| | ビストロ ～洋食屋さん経営シミュレーション | SLG | PSD | 7,800円 |
| | ★トキオマテンロウ | SLG | マクシス | 8,800円 |
| 12月6日 | ディスクステーション17号〈冬号〉 | ディスクマガジン | コンパイル | 〈込〉 1,980円 |
| 12月10日 | ★gung Dance Machine | エンターテインメント | 東芝EMI | 5,800円 |
| 12月12日 | ★ダンジョンキーパー日本語版 | SLG | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 未定 |
| | ★飛び級学園 | 教育 | ゲンソフト | 9,800円 |
| | RED BAROM 2 (マ) | フライトSLG | シエラ・パイオニア | 7,800円 |
| | ★オフオード チャンピオンシップ(仮)(マ) | レーシング | シエラ・パイオニア | 7,800円 |
| | ★3Dウルトラピンボール3 ～失われた大陸(仮)(マ) | ピンボール | シエラ・パイオニア | 7,800円 |
| | ヴァンテージマスター | SLG | 日本ファルコム | 10,800円 |
| | テーマホスピタル | SLG | マクシス | 9,800円 |
| | アンク3～ラムセス大王の謎 | AVG | レイ | 9,800円 |
| 12月17日 | ★トレインシミュレーター 西武鉄道西武新宿線(新2000系・10000系) | SLG | ポニーキャニオン | 5,800円 |
| 12月18日 | デスクトップライフ・シリーズII pinna「ピナ」Ver.1.0 | SLG | オープンブック9003 | 18,800円 |
| | ★アンリアル | 3Dシューティング | ゲームバンク | 8,800円 |
| | ボール オブ スティール | ピンボール | ゲームバンク | 4,800円 |
| | ポリコギャル | SLG | コナミ | (予) 4,800円 |
| 12月19日 | ★ラーメン屋 | SLG | ケイエスエス | 9,800円 |
| | ★スター・ウォーズモノポリー コレクターズ版 | ボードゲーム | ハズブロージャパン | 6,800円 |
| 12月21日 | ★PARALYMPIC SPRIT (パラリンピックの全て) | データベース | ダイナウェア | 6,800円 |
| 12月26日 | ★ミッドガルド | RPG | バロック | 9,800円 |
| 12月上旬 | HEAVY GEAR(マ) | 3Dアクション | アクティビジョン・ジャパン | 8,800円 |
| | ★おとうさんのための花札 | 花札 | ITOCHU | (予) 3,980円 |
| | ★おとうさんのための麻雀2 | 麻雀 | ITOCHU | (予) 3,980円 |
| | マスター ジ アーク | SLG | システムソフト | 8,800円 |
| | ★テオ～もうひとつの地球 基本セット／アルミの森とツブの林(仮) | SLG | 富士通 | (予) 6,800円 |
| | ★テオ～もうひとつの地球 エルモの谷(仮) | データ集 | 富士通 | (予) 5,800円 |
| | ★テオ～もうひとつの地球 ひみつの入り江とレム川のほとり(仮) | データ集 | 富士通 | (予) 5,800円 |
| | ★テオ～もうひとつの地球 フィンフィン ギフトパック(仮) | SLG | 富士通 | (予) 9,800円 |
| 12月中旬 | NET STORM(マ) | SLG | アクティビジョン・ジャパン | 未定 |
| | 自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」爬虫類／両生類 | データベース | ナレッジリンク | 7,800円 |
| 12月予定 | クェイクII | 3Dアクション | アクティビジョン・ジャパン | 未定 |
| | ゲッターロボ デスクトップ・アクセサリー集 | 素材集 | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 未定 |
| | シークエンス・パラディウム | SLG | 工画堂スタジオ | (予)11,800円 |
| | ★ケイブランド(仮) | SLG | ココナッツジャパンエンターテイメント | 未定 |
| | 必殺パチンココレクション3 | パチンコ | サンソフト | (予) 6,800円 |
| | アースウインズ | フライトSLG | システムソフト | (予) 7,800円 |
| | BOYS BE… | SLG | システムソフト21 | 8,800円 |
| | 「プリンセスメーカー ゆめみる妖精」 スクリーンセーバーVol.2 | スクリーンセーバー | ナインライブス | 未定 |
| | テトリス2＋ボンブリス限定バージョン | アクションパズル | BPS | 2,980円 |
| | ★マイクロソフト エイジ・オブ・エンパイア | SLG | マイクロソフト | オープン |
| | F-22 RAPTOR(マ) | フライトSLG | マイクロマウス | 未定 |
| | ★MAGIC:THE GATHERING ～DUELSOF THE PLANESWALKERS(マ) | データ集 | メディアクエスト | 未定 |
| | ★PINBALL ADDICTION(マ) | ピンボール | メディアクエスト | 未定 |
| | ★ダーク・アース日本語版 | AVG | メディアクエスト | 未定 |
| | ★マスターオブマジック | SLG | ローカス | 7,800円 |
| 年末予定 | ★ピュア・ヴェックス(VR) | シューティング | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| | 機甲装神ヴァルカイザーI | AVG | サイレンス | 未定 |
| | 機甲装神ヴァルカイザーII | AVG | サイレンス | 未定 |
| 97年予定 | ハート オブ ダークネス | アクション | ヴァージンインタラクティブ | 未定 |

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 97年予定 | ピクシーガーデン アドバンスド | SLG | NECインターチャネル | 9,800円 |
| | F1運営シミュレーション(仮) | SLG | ココナッツジャパンエンターテイメント | 未定 |
| | パチ夫くん(仮) | パチンコ | ココナッツジャパンエンターテイメント | 未定 |
| | 囲碁入門道場VER2.0 | 囲碁 | G.A.M. | 未定 |
| | 石田芳夫の「即戦力の定石」 | 囲碁 | G.A.M. | 9,800円 |
| | 太平洋の嵐(続編)(仮) | SLG | G.A.M. | 未定 |
| | 初めての囲碁 | 囲碁 | G.A.M. | 未定 |
| | 平成雀士録2～放浪編(仮) | 麻雀 | G.A.M. | 未定 |
| | 役立つ手筋 | 囲碁 | G.A.M. | 未定 |
| | デスクトップのメイドさん第3巻 「アニエス」 | 素材集 | ヘキサ | 未定 |
| | 3×3 EYES～転輪王幻夢 | AVG | 日本クリエイト | 未定 |
| | シムシティ3000 | SLG | マクシス | 未定 |
| | ラインドライブ | 野球SLG | ランダムハウス | 9,800円 |
| | 家康戦旗 | SLG | 龍[RON]／イマジニア | 未定 |
| 98年1月29日 | NOON(ヌーン) | アクション | マイクロキャビン | 4,800円 |
| 98年1月下旬 | ENEMY NATIONS(仮) | SLG | TGL | 未定 |
| 98年1月予定 | ★アンリアル・レベルエディター | ツール | ゲームバンク | 未定 |
| | セガ・ツーリングカー ・チャンピオンシップ | レーシング | セガ | 未定 |
| | THE REBELLION(マ) | SLG | マイクロマウス | 未定 |
| | ★マジック：ザ・ギャザリング ～スペル オブ ジ エンシェンツ日本語版 | データ集 | メディアクエスト | 未定 |
| 98年2月下旬 | 戦国美少女絵巻 空を斬る！ | RPG | TGL | 未定 |
| 98年2月予定 | スクリーミング デーモンズ | フライトSLG | アクティビジョン・ジャパン | 未定 |
| | 三國志VI | SLG | 光栄 | 13,800円 |
| 冬頃予定 | GORDIAN KNOT | SLG | イマジニア | 未定 |
| | サブ・カルチャー | SLG | イマジニア | 未定 |
| | TOTAL DRIVING | レーシング | イマジニア | 未定 |
| | ストリートファイターZERO | 対戦格闘 | カプコン | 未定 |
| 98年3月6日 | ディスクステーション18号〈春号〉 | ディスクマガジン | コンパイル | 〈込〉 1,980円 |
| 98年3月予定 | 上海ダイナスティ | パズル | アクティビジョン・ジャパン | 未定 |
| | ゾーク・グランド・インクイジター | AVG | アクティビジョン・ジャパン | 未定 |
| | ★Total Annihilation | SLG | ゲームバンク | 未定 |
| | 金田一少年の事件簿 ～悲報島の惨劇 | AVG | システムソフト21 | 8,800円 |
| | ★大運動会(仮) | SLG | TGL | 未定 |
| 98年4月24日 | ★ザ・ファミレス～あの街を独占せよ | SLG | マスターピース | 7,800円 |
| 98年春頃予定 | 人魚～デスクトップ・マーメイド | ツール | アクアシステム | 未定 |
| | トランスポートタイクーンDX | SLG | ITOCHU | 未定 |
| | F-22 | フライトSLG | イマジニア | 未定 |
| | 維新の嵐～幕末志士伝 | SLG＋RPG | 光栄 | 未定 |
| | 沈黙の艦隊(続編)(仮) | SLG | G.A.M. | 未定 |
| | 電影少女 | SLG | バンプレスト | (予) 9,800円 |
| | ボールディランド | SLG | バンプレスト | (予) 9,800円 |
| | WIND | ピンボール | マインドウェア | 5,800円 |
| 98年予定 | ザ・ラスト・ダイナスティ | AVG | ITOCHU | 未定 |
| | ラストブロンクス | 対戦格闘 | セガ | 未定 |
| | ウォークラフトIIアドベンチャー(仮) | AVG | ソース | 未定 |
| | スタークラフト(仮) | SLG | ソース | 未定 |
| | イース エターナル | ARPG | 日本ファルコム | 未定 |
| | ★トレインシミュレーター 阪神電鉄(仮) | SLG | ポニーキャニオン | (予) 5,800円 |
| | ★トレインシミュレーター 名鉄(仮) | SLG | ポニーキャニオン | (予) 5,800円 |
| | EUROPEAN AIR WAR(マ) | フライトSLG | メディアクエスト | 未定 |
| | ★FALCON 4.0(マ) | フライトSLG | メディアクエスト | 未定 |
| | ★GUARDIANS :AGENTS OF JUSTICE(マ) | SLG | メディアクエスト | 未定 |
| | ★M1 TANK PLATOON II(マ) | 3Dアクション | メディアクエスト | 未定 |
| | ★M1タンク プラトーン日本語版 | 3Dアクション | メディアクエスト | 未定 |
| | ★セブンスリジョン日本語版 | SLG | メディアクエスト | 未定 |
| | ★ファルコン4.0日本語版 | フライトSLG | メディアクエスト | 未定 |
| | ★マジック：ザ・ギャザリング ～デュエルズ オブ ザ プレインズウォーカーズ日本語版 | データ集 | メディアクエスト | 未定 |
| | ★ヨーロピアン エアー ウォー日本語版 | フライトSLG | メディアクエスト | 未定 |
| 未定 | ★ウィザードリィ・日の本異聞伝 | RPG | アスキー | 未定 |
| | ハイパー日本昔話シリーズ2 「一寸法師」 | 絵本 | ありがた屋 | 3,700円 |
| | ハイパー日本昔話シリーズ3 「かぐやひめ」 | 絵本 | ありがた屋 | 3,700円 |
| | パニック＆レスキュー ～蜘蛛の糸 for Windows | アクション | ありがた屋 | 5,800円 |
| | ディセント2(仮) | 3Dアクション | インタープレイ／EAV | 8,800円 |
| | ツタンカーメンの遺言(仮) | AVG | ウィザード | 未定 |
| | ★地球防衛会社 | SLG | エレクトリックシープ | 未定 |
| | 天国から来た男 | SLG | エレクトリックシープ | 未定 |
| | PGA TOUR PRO 3D(マ) | ゴルフ | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 6,800円 |
| | おもしろ倶楽部3Dでき～るJr.2 | ツール | キヤノンソフトウェア | 9,800円 |
| | 西陣パチンコ三昧 第二巻 | パチンコ | ケイエスエス | (予) 9,800円 |
| | ★防衛大作戦(仮) | SLG | ゲームバンク | 未定 |
| | ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明 | SLG＋RPG | コナミ | 未定 |
| | 幻想水滸伝 | RPG | コナミ | (予) 6,800円 |
| | ツインビーパラダイス in どんぶり島 ツインビーのどきどきワンダーランドスクリーンセーバー付き(仮) | エンターテインメント | コナミ | 未定 |
| | 麻雀マスター | 麻雀 | コナミ | 未定 |
| | (タイトル未定) | スクリーンセーバー | ザ・ヒューマン | 未定 |
| | (タイトル未定) | スクリーンセーバー | ザ・ヒューマン | 未定 |
| | おかわり ママのダイエットと ベビーのディナー | 教養 | ザ・ヒューマン | 4,800円 |
| | Sky-X | フライトSLG | サンソフト | 未定 |
| | iM1A2エイブラムス | SLG | G.M.F | 未定 |
| | F-22 | フライトSLG | G.M.F | 未定 |
| | だいな♥あいらん | AVG | CSK総合研究所 | 未定 |
| | ゆみみみっくすREMIX | AVG | CSK総合研究所 | 未定 |
| | 激闘！欧州海戦史 | SLG | ジェネラル・サポート | 9,800円 |
| | 激闘！ソロモン海戦史 | SLG | ジェネラル・サポート | 9,800円 |
| | 激闘！八八艦隊海戦史 | SLG | ジェネラル・サポート | 未定 |
| | (タイトル未定) | 3Dシューティング | ズー | 未定 |
| | サクラ大戦デジタルデータ集 太正十二年電脳記録年鑑 普及版 | スクリーンセーバー | セガ | 4,800円 |
| | セガラリー・チャンピオンシップ(MMX) | レーシング | セガ | 未定 |
| | SUNDIAL(マ) | エンターテインメント | 亘香通商 | 未定 |
| | あにまーじゃんアマゾン | 麻雀 | ソニア | 8,800円 |
| | ★サイキックディテクティブシリーズVOL.1 「インビテーション」 | AVG | データウエスト | 4,800円 |
| | ★サイキックディテクティブシリーズFINAL 「ソリチュード・上巻」 | AVG | データウエスト | 4,800円 |
| | ★サイキックディテクティブシリーズFINAL 「ソリチュード・下巻」 | AVG | データウエスト | 4,800円 |
| | The秘書 | ツール | ナグザット | 未定 |
| | 自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」昆虫 | データベース | ナレッジリンク | 7,800円 |
| | 自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」植物 | データベース | ナレッジリンク | 7,800円 |

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 未定 | 自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」鳥類 | データベース | ナレッジリンク | 7,800円 |
| | 自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」無脊椎動物 | データベース | ナレッジリンク | 7,800円 |
| | 大逆鱗 3 | ARPG | 日本アプリケーション | 未定 |
| | (タイトル未定) | SLG | 日本ファルコム | 未定 |
| | 英雄伝説III～白き魔女 | RPG | 日本ファルコム | 未定 |
| | 英雄伝説IV～朱紅い雫 | RPG | 日本ファルコム | 未定 |
| | 英雄伝説V | RPG | 日本ファルコム | 未定 |
| | ニチブツレースコレクション | レーシング | 日本物産 | 7,800円 |
| | ころっせうむ | RPG | ネイティブソフト | 7,800円 |
| | 囲碁 | 囲碁 | ネクストン | 9,800円 |
| | キッチンぱにっく | アクション | パンサーソフトウェア | 5,800円 |
| | ジュリアン | AVG | フジコム | 6,800円 |
| | 世界の車窓から スイス編 2 | エンターテインメント | 富士通 | 未定 |
| | 世界の車窓から スペイン編 | エンターテインメント | 富士通 | 未定 |
| | ストリート・オブ・シムシティ日本語版 | 3Dアクション | マクシス | 未定 |
| | 遊プリント「逮捕しちゃうぞ」 | ツール | ミックス・エンターテインメント | 未定 |
| | 遊プリント 「美少女戦士セーラームーン」 | ツール | ミックス・エンターテインメント | 未定 |
| | ロマンレーヌ Le Roman de La Reine a Gertruruds | SLG | ユタカ | 9,800円 |
| | 維新開国 | SLG | 龍[RON]／イマジニア | 未定 |

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|

■発売中止が決定した作品……●Defcon5 Windows95エディション(マルチソフト)●アマガエル(アマクモ・ソフトウェア)●コジトマスター(アマクモ・ソフトウェア)●バックスバニス(アマクモ・ソフトウェア)●えこのKIDS～風が吹けば桶屋が儲かる(TGL)

■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●ディスティニー(G.M.F)未定●GE・TENIII～全世界大戦異聞(GE・TEN)秋頃→12月12日●ラストレポート(ショウエイシステム)9月→11月●SIERRA PRO PILOT(シエラ・パイオニア)10月→12月12日●INTERNATION RAC RALLY CHAMPIONSHIP(イマジニア)10月→10月17日[タイトル変更]●アクセスガールズのインターネット麻雀(システムソフト)11月6日●ロードス島戦記II～五色の魔竜(マイクロキャビン)9月下旬→12月5日●「プリンセスメーカー ゆめみる妖精」スクリーンセーバー(ナインライブス)9月25日→10月23日●DARKFORCESII : JEDI KNIGHT(マイクロマウス)10月中旬→10月24日●G-ポリス(ゲームバンク)7,800円→9,800円●GUTS'N'GUTERS(イマジニア)10月17日→10月31日●QUAKE(ゲームバンク)10月30日／価格未定→11月6日／7,800円●TEN PIN ALLEY(マイクロマウス)9月19日→9月20日●ガイナロックR(ソニア)8月29日→未定●クイズスクリーンセーバー アメリカ横断ウルトラクイズ(富士通パソコンシステムズ)10月31日→12月3日●スクリーンクラブ ポケットモンスター(トミー)10月→11月下旬●ドルイド～闇への追跡者(光栄)10月17日→未定●マンガ日本の歴史・CD-ROM第2巻(ITC)9月→9月12日●マンクスTT スーパーバイク(セガ)10月23日／価格未定→12月5日／7,800円●迦陵演義(インクリメントP)10月下旬→11月下旬●棋太平 for Windows95(SPS)10月17日→10月24日[タイトル変更]●植物楽器 asian heaven(ITOCHU)10月9日→11月7日[ハイブリッドから対応機種変更]●倉庫番セレクション(ITOCHU)CD-ROM→3.5'2HD●釣道2 海釣り編(システムソフト)10月下旬→10月23日●電脳カニカニ倶楽部～ここまひカット・イラスト壁紙集(ヘキサ)10月→11月下旬

(VR)……PowerVR専用／(MMX)……MMXペンティアム専用／(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

## DataBase Windows 3.1新作発売予定表

『CIVILIZATION II』用の追加データ集の発売が決定した。英語版がさきにリリースされ，そのあとに日本語版が登場する。NECインターチャネルからは，バービー人形の着せ替えソフト＆ツールが発表された。

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 11月14日 | ★バービー ファッションデザイナー | ツール | NECインターチャネル | 5,800円 |
| 11月21日 | ★SESAME STREET : ELMO'S PRESCHOOL(マ) | 教育 | クリエイティブ・ワンダーズ | 4,800円 |
| | ★SESAME STREET : GET SET TO LEARN!(マ) | 教育 | クリエイティブ・ワンダーズ | 4,800円 |
| | ★SESAME STREET : LET'S MAKE A WORD!(マ) | 教育 | クリエイティブ・ワンダーズ | 4,800円 |
| | ★SESAME STREET:LETTERS(マ) | 教育 | クリエイティブ・ワンダーズ | 4,800円 |
| | ★SESAME STREET:NUMBERS(マ) | 教育 | クリエイティブ・ワンダーズ | 4,800円 |
| | 故宮博物院 清明上河図 | エンターテインメント | 富士通 | 9,800円 |
| 11月上旬 | デジタル棋書シリーズ 第55期名人戦 | 将棋 | 亘香通商 | 2,719円 |
| 11月下旬 | ★デジタルトミカ別売りパーツ 車両1 緊急車両 | データ集 | トミー | 2,000円 |
| 11月予定 | 楽しい詰め碁 第五巻 | 詰め碁 | G.A.M. | 7,800円 |
| 12月5日 | ★バービー おしゃれプリント | ツール | NECインターチャネル | 4,800円 |
| | ★バービー おはなしクラブ | ツール | NECインターチャネル | 4,800円 |
| | ザ・プロ将棋 第四巻 相居飛車の闘い編 | 将棋 | 富士通 | 未定 |
| 12月中旬 | ★ウキウキ釣り天国 4～川物語 | フィッシング | テイチク | 5,800円 |
| 12月予定 | マリオ武者野の超将棋塾 | 将棋 | キングレコード | 9,800円 |
| | 故宮博物院 故宮のドラゴン | エンターテインメント | 富士通 | 未定 |
| | ★CIVILIZATION II FANTASTIC WORLDS(マ) | データ集 | メディアクエスト | 未定 |
| 97年予定 | スーパーマインド(仮) | 教育 | キッズシンフォレスト | 未定 |

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 97年予定 | プレイルーム(仮) | 教育 | キッズシンフォレスト | 未定 |
| | ムービーモーグル(仮) | 教育 | キッズシンフォレスト | 未定 |
| | 碁キチくん第5弾 | 囲碁 | G.A.M. | 14,800円 |
| 98年1月予定 | 故宮博物院 中国文化五千年の粋 | エンターテインメント | 富士通 | 9,800円 |
| 98年予定 | 仮面ライダー作戦ファイル 1 | エンターテインメント | 東映ビデオ | 6,800円 |
| | 仮面ライダー作戦ファイル 2 | エンターテインメント | 東映ビデオ | 6,800円 |
| | ★シヴィライゼーションII ファンタスティック・ワールズ日本語版 | データ集 | メディアクエスト | 未定 |
| 未定 | アルファボンクファーム(仮) | 教育 | アスク講談社 | 5,800円 |
| | ボイスファン② | ボイス集 | アスペクト | 未定 |
| | 算数ニンジャ | 教育 | インフィニシス | 未定 |
| | 算数ヒーロー | 教育 | インフィニシス | 未定 |
| | ★リーダーラビッツ キンダーガーデン | 教育 | インフィニシス | 未定 |
| | ★リーダーラビッツ プリスクール | 教育 | インフィニシス | 未定 |
| | アクションパズル(仮) | アクションパズル | ウィズ | (予) 7,800円 |
| | 3Dフォトフレーム(仮) | データベース | ナグザット | 3,980円 |
| | ビーバス＆バットヘッド | AVG | バンダイビジュアル | 5,800円 |

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●飛龍(亘香通商)9月下旬→10月下旬●アーティスティックペーパークラフト ポップアップグリーティングカード(ナグザット)9月26日→10月24日●デジタルプラレール別売りパーツ きかんしゃトーマス(トミー)9月下旬→10月3日●パワースライド for Windows(ありがた屋)10月16日→10月下旬●とらっとろーど(メディアクエスト)10月10日→10月24日

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

## DataBase ハイブリッド新作発売予定表

ポニーキャニオンから，アニメ「不思議の海のナディア」のデータベース・ソフトが発売される。『CD-Rail』第3弾は一部で有名な飯田線がテーマ。教育ソフト『おしえてふぁいたー』には，カプコンの格闘ゲームのキャラが登場する。

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| ▼Windows95対応ハイブリッド | | | | |
| 10月30日 | ★マルチメディア沖縄亜熱帯図鑑 | 図鑑 | アスキー | 未定 |
| | ★マルチメディア日本の城図鑑 | 図鑑 | アスキー | 未定 |
| 11月21日 | ★スパンキーのシャッフルパズル | パズル | ココナッツジャパンエンターテイメント | 3,200円 |
| 11月下旬 | ★ひとり歩きの中国語 自遊自在 | 教養 | JTB出版事業局 | 9,800円 |
| | (タイトル未定) | 将棋 | ゼロ | 未定 |
| 11月予定 | スモッカのえいご大好き | 教育 | CAIメディア共同開発 | 5,800円 |
| | スモッカの漢字探検 | 教育 | CAIメディア共同開発 | 5,800円 |
| | ゴッホ日本語版 | データ集 | 新進商会 | 9,800円 |
| | フィレンツェ日本語版 | データ集 | 新進商会 | 9,800円 |
| 12月5日 | MAAT(マアト) ～吉村作治とエジプトとぐるりんちょ | エンターテインメント | レイ | 7,800円 |
| 12月10日 | ウルトラリゾートケロンキュール | エンターテインメント | 東芝EMI | 5,800円 |
| | カーグラフィックCD-ROM 60'sカーニバルVOL.2 1965～1969 | データベース | 東芝EMI | 5,800円 |
| | ★カーグラフィックCD-ROM フェラーリ伝説 | データベース | 東芝EMI | 4,800円 |
| 12月12日 | ★ちびまる子ちゃん 季節のおくりもの | 教育 | 富士通 | (予) 5,800円 |
| 12月13日 | ★決定版 開運ボクロ | 占い | タケエンタープライゼス | 5,800円 |
| 12月19日 | めるへんめーかーCD-ROM画集 「不思議散歩」 | 画集 | ガイナックス | (予) 8,800円 |
| 12月中旬 | ★(タイトル未定) | AVG | ギャガ・コミュニケーションズ | 未定 |
| 97年予定 | 詩集ROM「谷川俊太郎詩集」 | データベース | インナーブレイン | 4,800円 |
| | 詩集ROM「中原中也詩集」 | データベース | インナーブレイン | 4,800円 |
| | マンガでおぼえる将棋の先生 初級編 | 将棋 | ゼロ | 5,800円 |
| | 新潮美術ROM ブリューゲル | データベース | ボイジャー | 7,000円 |
| | 新潮美術ROM ルーベンス | データベース | ボイジャー | 7,000円 |
| | 新潮美術ROM ロダン | データベース | ボイジャー | 7,000円 |
| 98年1月下旬 | ジャンプスタート キンダーガーテン | 教育 | トミー | 5,800円 |
| | ジャンプスタート セカンドグレード | 教育 | トミー | 5,800円 |
| | ジャンプスタート ファーストグレード | 教育 | トミー | 5,800円 |
| 冬頃予定 | デジタル・アートコレクション ヒロ・ヤマガタ Spring(仮) | 画集 | イマジニア | 3,980円 |
| | デジタル・アートコレクション ヒロ・ヤマガタ Summer(仮) | 画集 | イマジニア | 3,980円 |
| | デジタル・アートコレクション ヒロ・ヤマガタ Autumn(仮) | 画集 | イマジニア | 3,980円 |
| | デジタル・アートコレクション ヒロ・ヤマガタ Winter(仮) | 画集 | イマジニア | 3,980円 |
| | SUEZEN CD-ROM画集 「kaleidoscope」 | 画集 | ガイナックス | (予) 9,800円 |
| 98年春頃予定 | 加藤洋之・後藤啓介作品集 スペシャル版 | 画集 | バンダイビジュアル | 9,800円 |
| | 加藤洋之・後藤啓介作品集 ノーマル版 | 画集 | バンダイビジュアル | 5,800円 |
| | 萩尾望都作品集SUNCTUS スタンダード版 | 画集 | バンダイビジュアル | 5,800円 |
| | 萩尾望都作品集SUNCTUS スペシャル版 | 画集 | バンダイビジュアル | 12,800円 |
| 98年予定 | マンガでおぼえる将棋の先生 中級編 | 将棋 | ゼロ | 未定 |
| 未定 | マルチメディア鉄道図鑑 | 図鑑 | アスキー | 4,800円 |
| | マルチメディア猫図鑑 | 図鑑 | アスキー | 4,800円 |
| | マルチメディアはたらく自動車図鑑 | 図鑑 | アスキー | 4,800円 |
| | マルチメディア爬虫類両生類図鑑 | 図鑑 | アスキー | 4,800円 |
| | BUGS擬態・カムフラージュ編(仮) | 図鑑 | エーアンドピーコーディネータージャパン | 6,800円 |

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 未定 | あさりよしとおCD-ROM画集 「ヴィスタカフ」 | 画集 | ガイナックス | (予) 9,800円 |
| | 大塚康夫 | 画集 | ガイナックス | 未定 |
| | 加藤洋之／後藤啓介 | 画集 | ガイナックス | 未定 |
| | 新世紀エヴァンゲリオン デジタルムックVol.1 メモリアル2015 | エンターテインメント | ガイナックス | 未定 |
| | 新谷かおる | 画集 | ガイナックス | 未定 |
| | ふくやまけいこ 「みけこちゃんふくやまけいこ展へ行く」 | 画集 | ガイナックス | 未定 |
| | 藤田幸久 | 画集 | ガイナックス | 未定 |
| | 真鍋譲治 | 画集 | ガイナックス | 未定 |
| | 水玉螢之丞「ウインドウの山奥で」 | 画集 | ガイナックス | 未定 |
| | 日本のおはなし第1巻「ぶんぶくちゃがま」 | 絵本 | CGRA | 未定 |
| | 日本のおはなし第2巻「かさじぞう」 | 絵本 | CGRA | 未定 |
| | 日本のおはなし第3巻「きんたろう」 | 絵本 | CGRA | 未定 |
| | 日本のおはなし第4巻「しょじょじ」 | 絵本 | CGRA | 未定 |
| | 日本のおはなし第5巻「ねこのおんがえし」 | 絵本 | CGRA | 未定 |
| | 日本のおはなし第6巻「かちかちやま」 | 絵本 | CGRA | 未定 |
| | 日本のおはなし第7巻「ももたろう」 | 絵本 | CGRA | 未定 |
| | 日本のおはなし第8巻「さるかにがっせん」 | 絵本 | CGRA | 未定 |
| | 日本のおはなし第9巻「いっすんぼうし」 | 絵本 | CGRA | 未定 |
| | 日本のおはなし第10巻「おむすびころりん」 | 絵本 | CGRA | 未定 |
| | 日本のおはなし第11巻「こぶとりじいさん」 | 絵本 | CGRA | 未定 |
| | 日本のおはなし第12巻「はなさかじいさん」 | 絵本 | CGRA | 未定 |
| | 算数戦士ブラスター 4 (仮) | 教育 | ソース | 未定 |
| | D2MANGA ゴルゴ13 | エンターテインメント | ダイキ | 3,600円 |
| | D2MANGA サーキットの狼 | エンターテインメント | ダイキ | 3,600円 |
| | D2MANGA ルパン三世 | エンターテインメント | ダイキ | 3,600円 |
| | デジタルコミックvol.3 (仮) | エンターテインメント | 大和堂 | 未定 |
| | アルファロメオ | データベース | 東芝EMI | (予) 4,800円 |
| | オペル | データベース | 東芝EMI | (予) 4,800円 |
| | BMW | データベース | 東芝EMI | (予) 4,800円 |
| | ミニ・クーパー | データベース | 東芝EMI | (予) 4,800円 |
| | ロータス | データベース | 東芝EMI | (予) 4,800円 |
| | CYLICA | 教育 | 富士通 | 6,600円 |
| | クレヨンファクトリー | 教育 | ポリグラム | 6,800円 |
| | ★家庭の薬剤師(仮) | 教養 | ヤマタネ | 未定 |
| | ★恐怖の食中毒(仮) | 教養 | ヤマタネ | 未定 |
| | ★健康な食生活 病気を防ぐ食事編(仮) | 教養 | ヤマタネ | 未定 |
| | ★健康な食生活 ヘルシー食事編(仮) | 教養 | ヤマタネ | 未定 |
| | ★病気に良く効く 薬膳料理(仮) | 教養 | ヤマタネ | 未定 |
| | ★妊娠・出産の名アドバイザー(仮) | 教養 | ヤマタネ | 未定 |
| ▼Windows95専用ハイブリッド | | | | |
| 9月5日 | ★エアラインズVol.2 | エンターテインメント | インターリンク | 5,800円 |
| 9月19日 | ★ヴァルデラマ | データ集 | スタンソフトウェア | 5,950円 |
| | ★オークランド・ヒルズ | データ集 | スタンソフトウェア | 5,950円 |
| | ★デービス・ラブIIIとシーアイランド | データ集 | スタンソフトウェア | 6,950円 |
| 10月10日 | ★ダイビングVol.1 in PALAU | エンターテインメント | インターリンク | 5,800円 |
| | ★Luxury Liners 豪華客船 Vol.2 | エンターテインメント | インターリンク | 5,800円 |
| 10月22日 | ★つぶやきシローの"つぶコン" | スクリーンセーバー | ホリプロ | 2,480円 |
| 10月31日 | 谷村有美CD-ROM「Penguin Piano」 | エンターテインメント | オラシオン | 5,600円 |
| 10月下旬 | ★ヴァルハラ | データ集 | スタンソフトウェア | 5,950円 |
| | ★コングレショナル | データ集 | スタンソフトウェア | 5,950円 |
| | ★5コースライブラリVOLUME 1 | データ集 | スタンソフトウェア | 6,950円 |

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 10月下旬 | ★5コースライブラリVOLUME 2 | データ集 | スタンソフトウェア | 6,950円 |
| | ★5コースライブラリVOLUME 3 | データ集 | スタンソフトウェア | 6,950円 |
| | ★ペリカンヒル | データ集 | スタンソフトウェア | 5,950円 |
| 11月28日 | ★池上遼一 日本近代文学名作選 | エンターテインメント | 小学館 | 3,800円 |
| | ★わかる! パチンコ プレイヤーズ マニュアル | 教養 | 日本コロムビア | 4,800円 |
| 11月予定 | あしたのジョー スーパー・マニアックス セカンドシーズン〜ASH | エンターテインメント | ゲームバンク | 8,800円 |
| 12月2日 | ★宮澤賢治 全童話集 | エンターテインメント | マイクロテクノロジー | 7,800円 |
| 12月5日 | ★CD-Rail Vol.3 飯田線〜全通60周年 | データベース | is MEDIA | 5,800円 |
| | 水木しげるの妖怪図鑑 日本篇②ー傑作400選ー | データベース | 講談社 | 6,800円 |
| | ZINE-ROM「CLAMP学園電子分校」 | エンターテインメント | カルチュア・パブリッシャーズ | 3,000円 |
| | ★KEY THE METAL IDOL コレクター・ファイルVol.1 | データベース | ヤングコーポレーション | 6,800円 |
| 12月10日 | ★Nゲージワールド TOMIXデジタルカタログ | データベース | 東芝EMI | 4,800円 |
| | デジエピシリーズ 「カウンターテナーの悦楽」〜イタリア編 | エンターテインメント | 東芝EMI | 4,300円 |
| | デジエピシリーズ 「シャンソンの魅惑」〜フランス編 | エンターテインメント | 東芝EMI | 4,300円 |
| | ★115人のイラストレーターが描く 井上陽水の115曲 | エンターテインメント | メディアファクトリー | 6,800円 |
| 12月12日 | ★BEST OF それいけ×ココロジー | 占い | is MEDIA | 5,600円 |
| | ★ダイビングVol.2 in SIPADAN | エンターテインメント | インターリンク | (予) 5,800円 |
| | ★ダイビングVol.3 in KERAMA | エンターテインメント | インターリンク | (予) 5,800円 |
| | インカーネイティア | AVG | ソニー・ミュージックエンタテインメント | 6,800円 |
| | ★山藤章二の戯画ていめんと ブラック・アングル76-96 | 画集 | ビクター・ソフト | 5,800円 |
| | The Art of Mr.MaricIII 〜アート オブ マリックIII | エンターテインメント | 富士通大分ソフトウェアラボラトリ | 5,800円 |
| | クッキーズ・バッスル 〜謎のBOMBO WORLD | AVG | ロディック | 6,800円 |
| 12月17日 | ★ひとりで遊べるCD-ROMシリーズ① ノンタンのぱぴぷぺパソコン! | 教育 | ポニーキャニオン | 5,800円 |
| | ★不思議の海のナディア 絵コンテ デジタル・コンテニティーCD-ROM VOL.1 | データベース | ポニーキャニオン | 5,800円 |
| 12月19日 | ★ゴルゴ13 | エンターテインメント | 小学館 | 3,600円 |
| 12月中旬 | ★La Collection(コレクション) | データベース | エーアンドビーコーディネータージャパン | 14,800円 |
| 年末予定 | かけざん九九 | 教育 | 学習研究社 | 3,700円 |
| 97年予定 | 自分を好きになるCD-ROM | エンターテインメント | インナーブレイン | 4,700円 |
| 98年1月16日 | ★KEY THE METAL IDOL コレクター・ファイルVol.2 | データベース | ヤングコーポレーション | 6,800円 |
| 98年1月予定 | ★不思議の海のナディア 絵コンテ デジタル・コンテニティーCD-ROM VOL.2 | データベース | ポニーキャニオン | 5,800円 |
| 98年2月予定 | ★不思議の海のナディア 絵コンテ デジタル・コンテニティーCD-ROM VOL.3 | データベース | ポニーキャニオン | 5,800円 |
| 冬頃予定 | ★おしえてふぁいたー | 教育 | カプコン | 未定 |
| 98年3月予定 | ★不思議の海のナディア 絵コンテ デジタル・コンテニティーCD-ROM VOL.4 | データベース | ポニーキャニオン | 5,800円 |
| 98年春頃予定 | ウルトラマン図鑑3 | データベース | 講談社 | 未定 |
| 未定 | 星空の伝説〜ギリシア神話 第3巻 | 絵本 | アドウィン | 3,980円 |
| | 星空の伝説〜ギリシア神話 第4巻 | 絵本 | アドウィン | 3,980円 |
| | 星空の伝説〜ギリシア神話 第5巻 | 絵本 | アドウィン | 3,980円 |
| | 白尾一博 ムサシノリズム | 写真集 | インナーブレイン | 2,000円 |
| | ダダダダ・ボンボン | エンターテインメント | インナーブレイン | 3,500円 |
| | ダイバーズ天国Vol.2 | データベース | パイオニアビデオ | 3,800円 |
| | ダイバーズ天国Vol.3 | データベース | パイオニアビデオ | 3,800円 |
| ▼Windows95専用&PowerMac専用ハイブリッド | | | | |
| 10月23日 | エリザベス・ペイトン 「ライヴ・フォーエヴァー」 | 絵画集 | シナジー幾何学 | 3,800円 |
| 11月13日 | ★神速囲碁道 | 囲碁 | システムソフト | 12,800円 |
| 12月4日 | GAIA odyssey アンビエントバロック | エンターテインメント | 金羊社 | 3,980円 |
| | GAIA odyssey I'm dreaming AFRICA | エンターテインメント | 金羊社 | 3,980円 |
| | GAIA odyssey 信濃路 | エンターテインメント | 金羊社 | 3,980円 |
| | GAIA odyssey 十勝野にすむ精霊 | エンターテインメント | 金羊社 | 3,980円 |
| | GAIA odyssey ヒマラヤ | エンターテインメント | 金羊社 | 3,980円 |
| | GAIA odyssey マヤの色彩 | エンターテインメント | 金羊社 | 3,980円 |
| | GAIA odyssey 三ヶ月のレプス君 | エンターテインメント | 金羊社 | 3,980円 |
| | GAIA odyssey 夜空の章 | エンターテインメント | 金羊社 | 3,980円 |
| 12月10日 | イエロー・ブリック・ロードIII 〜ハラペコ月と星あつめ | エンターテインメント | シナジー幾何学 | オープン |
| 98年予定 | アベラシオン | エンターテインメント | シナジー幾何学 | 未定 |
| | アベラシオン〜シングルバージョン | エンターテインメント | シナジー幾何学 | 未定 |

(マ)……日本語マニュアル付英語版/★……今月DataBaseに初登場した新作

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●唯登詩樹 CD-ROM画集 電脳画廊vol.1〜AYAME(ガイナックス)10月→未定●スモッカリトルワールド2(CAIメディア共同開)未定●パワーズ・オブ・テン インタラクティブ(ダットジャパン)未定●フィレンツェ日本語版(マルチソフト)未定●ピスト(ズー)未定●植物楽器 asian heaven(ITOCHU)10月9日→11月7日[Windows95版とMacintosh版に対応機種変更]●ぽれぴ'97(ユーズテック)10月下旬→11月18日●ウルトラマンティガ トライアルパーティ(バンダイビジュアル)→ウルトラマンティガ〜果てしなき挑戦[タイトル変更]●たまごっちペイントCD-ROM スタンプdeおたすけっち(ビームエンタテインメント)10月24日→11月14日●学園イラストジェニック「私立日奈百合学園」(インナーブレイン)[タイトル変更]●ディズニーのマジック・ペイント(ディズニー・インタラクティブ・ジャパン)→ミッキーのマジック・ペイント[タイトル変更]

## DataBase Macintoshシリーズ新作発売予定表

『シヴィライゼーションII』の日本語版が登場。ポニーキャニオンからは,『トレインシミュレーター』シリーズの3作品が発表されている。それぞれ西武鉄道,名鉄,阪神電鉄がテーマ。

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 10月3日 | ★ダックシティ | エンターテインメント | ズー | 4,800円 |
| 10月23日 | インターアクティブ人体百科 ヒューマンボディ2.0 | データベース | DDPデジタルパブリッシング | 11,800円 |
| | インターアクティブ百科 天体と宇宙 | 教養 | DDPデジタルパブリッシング | 11,800円 |
| 10月下旬 | ★リンクスLS 1998エディション | ゴルフ | スタンソフトウェア | 10,800円 |
| | ボンバーIII日本語版 | フライトSLG | 亘香通商 | 6,800円 |
| 11月下旬 | 世界の車窓から[VIII]ドイツ編 | エンターテインメント | 富士通 | 未定 |
| 11月予定 | ヒーローズ オブ マイト&マジックII | SLG | イマジニア | 未定 |
| 12月3日 | 摩蛇羅M-FILE | 未定 | キングレコード | 5,800円 |
| 12月5日 | ディアドッグ2 | SLG | インプローレ | 5,800円 |
| | 水滸伝〜天導一〇八星 | SLG | 光栄 | 9,800円 |
| 12月12日 | アンク3〜ラムセス大王の謎 | AVG | レイ | 9,800円 |
| 12月17日 | ★トレインシミュレーター 西武鉄道西武新宿線(新2000系・10000系) | SLG | ポニーキャニオン | 5,800円 |
| 12月18日 | デスクトップライフ・シリーズII pinna「ピナ」Ver.1.0 | SLG | オープンブック9003 | 18,800円 |
| 12月予定 | 新世紀エヴァンゲリオン〜鋼鉄のガールフレンド | AVG | ガイナックス | 14,800円 |
| | ★シヴィライゼーションII日本語版 for Macintosh | SLG | メディアクエスト | 未定 |
| 97年予定 | ハート オブ ダークネス | アクション | ヴァージンインタラクティブ | 未定 |
| 98年1月予定 | パチンコ(仮) | パチンコ | I.S.C. | 未定 |
| 98年春頃予定 | ボールディランド | SLG | バンプレスト | (予) 9,800円 |
| 98年予定 | 仮面ライダー作戦ファイル1 | エンターテインメント | 東映ビデオ | 6,800円 |
| | 仮面ライダー作戦ファイル2 | エンターテインメント | 東映ビデオ | 6,800円 |
| | ★トレインシミュレーター 阪神電鉄(仮) | SLG | ポニーキャニオン | (予) 5,800円 |
| | ★トレインシミュレーター 名鉄(仮) | SLG | ポニーキャニオン | (予) 5,800円 |
| 未定 | アルファボンクファーム(仮) | 教育 | アスク講談社 | 5,800円 |
| | 私の傘のアメツチは | SLG | イタチョコシステム | 5,500円 |
| | ディセント2(仮) | 3Dアクション | インタープレイ/EAV | 8,800円 |
| | ワードゲームII | 教育 | eigo Media | 9,950円 |
| | 我流競馬Ver.2.0 | 競馬予想 | スコープ | (予)12,800円 |
| | 囲碁 | 囲碁 | ネクストン | 9,800円 |
| | 世界の車窓から スイス編2 | エンターテインメント | 富士通 | 未定 |
| | 世界の車窓から スペイン編 | エンターテインメント | 富士通 | 未定 |

(マ)……日本語マニュアル付英語版/★……今月DataBaseに初登場した新作

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン(セキサス)未定●DIABLO(ソース)秋頃→未定●植物楽器 asian heaven(ITOCHU)10月9日→11月7日[ハイブリッドから対応機種変更]

## DataBase DOS/Vパソコン新作発売予定表

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 97年予定 | ハート オブ ダークネス | アクション | ヴァージンインタラクティブ | 未定 |
| 98年1月予定 | アーキメディアン・ダイナスティ | 3Dシューティング | アートディンク | 8,800円 |
| 未定 | ピンボール(仮) | ピンボール | ウィズ | 未定 |
| | LED WARS(マ) | 3Dアクション | P&Aシェアウェア | (予) 7,800円 |

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ARMORED FIST2:M1A2 ABRAMS(マイクロマウス)10月→10月31日●CHASM(P&Aシェアウェア)10月/7,800円→10月31日/6,800円

(マ)……日本語マニュアル付英語版

## DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| ▼PC-9801 | | | | |
| 未定 | 時の伝説〜フィアナの聖少女(○=) | RPG | ジャパンホームビデオ | 未定 |
| ▼PC-9821(256色,CPU386以上が必要な作品) | | | | |
| 未定 | ピンボール(仮) | ピンボール | ウィズ | 未定 |

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ガイナロックR(ソニア)8月29日→未定

(=)……PC-9801/9821対応/(○)……CD-ROM

## DataBase ニンテンドウ64新作発売予定表

来月発売ソフトには『ヨッシーストーリー』『たまごっち』など,注目作が多い。11月下旬に開催される「スペースワールド'97」にて,いくつかの新作が発表される模様。64DDに関する何かしらの発表もありそうだ。

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| ▼カートリッジ | | | | |
| 12月5日 | トップギア・ラリー | レーシング | ケムコ | 6,980円 |
| 12月12日 | カメレオン・ツイスト | アクション | 日本システムサプライ | 6,980円 |
| | ヨッシーストーリー | アクション | 任天堂 | 6,800円 |
| 12月18日 | ヘクセン | 3Dアクション | ゲームバンク | (予) 7,800円 |
| | ハイパーオリンピック イン ナガノ64 | アクション | コナミ | (予) 6,800円 |
| 12月19日 | 遥かなるオーガスタ MASTERS'98 | ゴルフ | T&Eソフト | 未定 |
| 12月中旬 | 64で発見!!たまごっち〜みんなでたまごっちワールド | ボードゲーム | バンダイ | (予) 6,800円 |
| 12月予定 | バーチャル・プロレスリング64 | プロレス | アスミック | 未定 |
| | スノボキッズ | スノーボード | アトラス | 未定 |
| | ゼルダの伝説64(仮) | ARPG | 任天堂 | 未定 |
| | ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒 | アクション | ハドソン | 5,980円 |
| | スペースダイナマイツ(仮) | 対戦格闘 | ビック東海 | 未定 |
| 年末予定 | レブ・リミット | レーシング | セタ | 未定 |
| | 新日本プロレス闘魂炎導〜Brave spirits | プロレス | ハドソン | 未定 |
| 97年予定 | エアロゲイジ | レーシング | アスキー | 未定 |
| | 金田一少年の事件簿(仮) | 未定 | ハドソン | 未定 |
| | デュアルヒーローズ | 対戦格闘 | ハドソン | 未定 |
| 98年1月29日 | NBA IN THE ZONE'98 | バスケットボール | コナミ | (予) 7,800円 |
| 冬頃予定 | エルテイル(仮) | RPG | イマジニア | 未定 |
| | キラッと解決!64探偵団 | テーブルゲーム | イマジニア | 未定 |
| | シムシティ2000(仮) | SLG | イマジニア | 未定 |
| | スノースピーダー(仮) | スノーボード | イマジニア | 未定 |
| | 超空間ナイター プロ野球キング2(仮) | 野球 | イマジニア | 未定 |
| | ファイティングカップ(仮) | 対戦格闘 | イマジニア | 未定 |
| 98年3月予定 | 超時空要塞マクロス アナザー・ディメンション(仮) | フライトSLG | トミー | (予) 9,800円 |
| | ジャングル大帝 | AVG | 任天堂 | 未定 |
| | ソニックウイングスアサルト | 3Dシューティング | ビデオシステム | 未定 |
| 98年春頃予定 | F-ZERO64(仮) | レーシング | 任天堂 | 未定 |
| | バンジョー&カズーイ(仮) | アクション | 任天堂 | 未定 |
| | スーパーロボットスピリッツ | 対戦格闘 | バンプレスト | 未定 |
| | トニックトラブル | 未定 | UBIソフト | 未定 |
| 98年予定 | 忍たま乱太郎64 | アクション | カルチャーブレーン | 未定 |
| | ゴルフ(仮) | ゴルフ | 任天堂 | 未定 |
| | バギーブギー(仮) | アクション | 任天堂 | 未定 |
| | ピカチュウげんきでちゅう(仮) | SLG | 任天堂 | 未定 |
| | ボディハーベスト(仮) | アクション | 任天堂 | 未定 |
| | フライトシミュレータ(仮) | フライトSLG | ビデオシステム | 未定 |
| | レースゲーム(仮) | レーシング | ビデオシステム | 未定 |
| 未定 | 走れボクの馬(仮) | 競馬SLG | カルチャーブレーン | 未定 |
| | ウエイン・グレツキー・3Dホッケー | アイスホッケー | ゲームバンク | 未定 |
| | 悪魔城ドラキュラ3D(仮) | アクション | コナミ | 未定 |
| | G.A.S.P!!〜ファイターズネクストリーム | 対戦格闘 | コナミ | 未定 |
| | 実況Jリーグ パーフェクトストライカー2(仮) | サッカー | コナミ | 未定 |
| | 実況パワフルプロ野球5(仮) | 野球 | コナミ | 未定 |
| | ハイブリッドヘブン(仮) | RPG | コナミ | 未定 |
| | キャバリーバトル3000 | レーシング | 日本システムサプライ | 未定 |
| | カービィのエアライド(仮) | アクション | 任天堂 | 未定 |
| | ミッション・インポッシブル | AVG | パック・イン・ソフト | 未定 |
| | ラストレジオンUX(仮) | 3Dアクション | ハドソン | 未定 |
| ▼64DD用ディスク | | | | |
| 98年3月予定 | シムシティ64(仮) | SLG | 任天堂 | 未定 |
| | ポケットモンスター64(仮) | 未定 | 任天堂 | 未定 |
| | マザー3〜キマイラの森(仮) | RPG | 任天堂 | 未定 |

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 98年3月予定 | マリオペイントアーティスト | ツール | 任天堂 | 未定 |
| 未定 | ウルトラドンキーコング(仮) | アクション | 任天堂 | 未定 |
| | スーパーマリオRPG64(仮) | RPG | 任天堂 | 未定 |
| | ゼルダの伝説64(仮) | ツール | 任天堂 | 未定 |

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|

■発売中止が決定した作品……●ブレード＆バレル(ケムコ)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●Cu-On-Pa(クオンパ)(T＆Eソフト)未定●ワイルドチョッパーズ(セタ)11月28日●雷のごとく～超高速囲碁(セタ)未定●飛龍の拳ツイン(カルチャーブレーン)11月●HEIWAパチンコワールド64(ショウエイシステム／アムテックス)10月→11月●ぷよぷよSUN64(コンパイル)10月下旬／6,800円→10月30日／5,980円

# DataBase セガサターン新作発売予定表

SNKから『KOF'97』の移植が発表された。ナインライブスは，PSで好評だったガイナックスの『プリンセスメーカー 夢見る妖精』を移植する。期待が高まっている『センチメンタルグラフティ』の発売日が，来年1月22日に決定。

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 11月20日 | トランスポートタイクーン | SLG | イマジニア | 6,800円 |
| 秋頃予定 | サウンドノベルツクール 2 | ツール | アスキー | (予) 5,800円 |
| 12月 4 日 | この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO | AVG | エルフ | 7,800円 |
| | スーパーアドベンチャー ロックマン | AVG | カプコン | 5,800円 |
| | 実況パワフルプロ野球'97 S | 野球 | コナミ | (予) 5,800円 |
| | コットン 2 | シューティング | サクセス | 5,800円 |
| | バーチャル・シアター 1．天国に行けないパパ | 教養 | サクセス | 6,800円 |
| | バーチャル・シアター 2．ボーイズ・ライフ | 教養 | サクセス | 6,800円 |
| | バーチャル・シアター 3．インターセプター | 教養 | サクセス | 6,800円 |
| | プラドルDISC Vol. 9 永松恵子 | 写真集 | Sada Soft | 3,000円 |
| | ソニックR | レーシング | セガ | 5,800円 |
| | 仙窟活龍大戦 カオスシード | SLG | ネバーランドカンパニー | 6,800円 |
| | 銀河お嬢様伝説ユナ 3 ～ライトニング・エンジェル | SLG | ハドソン | 未定 |
| | ジャングルパーク～サターン島 | エンターテインメント | BMGジャパン | 4,800円 |
| | ★ジャングルパーク～サターン島 スペシャルパッケージ | エンターテインメント | BMGジャパン | 5,800円 |
| | SAVAKI(サバキ) | 対戦格闘 | マイクロキャビン | 5,800円 |
| | デジグ・マックナイト～アートコレクション | パズル | 増田屋コーポレーション | 5,800円 |
| | デジグ・ラッセン～アートコレクション | パズル | 増田屋コーポレーション | 5,800円 |
| | HOP STEP あいどる★ | SLG | メディアエンターテイメント | 6,800円 |
| 12月11日 | マリア～君たちが生まれた理由(わけ) | AVG | アクセラ | (予) 6,800円 |
| | マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士 | RPG | イマディオ | 5,800円 |
| | プラドルDISC Vol.10 真崎麻衣 | 写真集 | Sada Soft | 3,000円 |
| | シャイニング・フォースIII シナリオ 1 ～王都の巨神 | SLG+RPG | セガ | 4,800円 |
| | アルカナ・ストライクス | カードゲーム | タカラ | 6,800円 |
| | 大江戸ルネッサンス | SLG | パック・イン・ソフト | 6,800円 |
| | ★テトリスS(サタコレ) | アクションパズル | BPS | 2,800円 |
| | 美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語Special | 花札 | F・O・G | 5,800円 |
| | ★ソード＆ソーサリー(サタコレ) | RPG | マイクロキャビン | 2,800円 |
| | 悠久の小箱 オフィシャルコレクション | エンターテインメント | メディアワークス | 2,980円 |
| | ★エネミー・ゼロ(サタコレ) | AVG | ワープ | 2,800円 |
| 12月18日 | ティンクルスタースプライツ | シューティング | ADK | 5,800円 |
| | グランディア | RPG | ゲーム アーツ | 未定 |
| | 水滸伝～天導一〇八星 | SLG | 光栄 | 7,800円 |
| | ウルトラマン図鑑 2 | データベース | 講談社 | (予) 6,800円 |
| | プラドルDISC Vol.11 廣瀬真弓 | 写真集 | Sada Soft | 3,000円 |
| | 反射でスパーク！ | アクション | ジーク | 5,800円 |
| | ジュンクラシックC.C.＆ロペ倶楽部 | ゴルフ | T＆Eソフト | 6,800円 |
| | ファーランドサーガ | SLG+RPG | TGL | 6,800円 |
| | 究極タイガーIIPLUS | シューティング | ナグザット | 5,800円 |
| | テクストート・ルド～アルカナ戦記 | カードゲーム | パイ | 6,800円 |
| | R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL | AVG | バンダイ | (予) 6,800円 |
| | ★ZAP！SNOWBORDING TRIX'98 | スノーボード | ポニーキャニオン | 5,800円 |
| | ユニバーサルナッツ | AVG | レイ・アップ | (予) 5,800円 |
| 12月25日 | ウィザーズハーモニー 2 | SLG | アークシステムワークス | 5,500円 |
| | リアルバウト餓狼伝説スペシャル(RAM) | 対戦格闘 | SNK | 5,800円 |
| | リアルバウト餓狼伝説スペシャル 〈お買得セット〉(RAM) | 対戦格闘 | SNK | 7,800円 |
| | ★ガンブレイズS | RPG | キッド | 6,800円 |
| | 放課後恋愛クラブ～恋のエチュード | SLG | サンソフト | 6,300円 |
| | 放課後恋愛クラブ～恋のエチュード 初回限定版 | SLG | サンソフト | 6,800円 |
| 12月28日 | プロ野球チームもつくろう！ | 野球SLG | セガ | 5,800円 |
| 12月中旬 | 忍ペンまん丸 | アクション | エニックス | 未定 |
| 12月下旬 | プリンセスクエスト | RPG | インクリメントP | 5,800円 |
| | ★ザ・スターボウリングVol. 2 | ボウリング | ユーメディア | 6,800円 |
| 12月予定 | ★クローズ～THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN | 対戦格闘 | アテナ | 5,800円 |
| | デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集 | データベース | アトラス | 未定 |
| | プリズナー オブ アイス 邪神降臨 | AVG | エクシングエンタテイメント | 5,800円 |
| | ★蒼穹紅蓮隊バリューパック | シューティング | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 未定 |
| | 頭文字(イニシャル)D 公道最速伝説 | レーシング | 講談社／GENKI | 5,800円 |
| | スーチーパイアドベンチャー ～ドキドキ♥ナイトメア | AVG | ジャレコ | 未定 |
| | ウィザードリィネメシス | RPG | ショウエイシステム | (予) 6,800円 |
| | SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol. 2 | パチンコ | ティー・イー・エヌ研究所 | (予) 5,800円 |
| | サターンボンバーマン ファイト!! | アクション | ハドソン | 未定 |
| | ラブリーポップ 2 in 1 雀じゃん恋しましょ | 麻雀／花札 | ビスコ | (予) 6,800円 |
| 97年予定 | 音楽ツクール かなでーる 2 | ツール | アスキー | (予) 5,800円 |
| | ワンダー 3／アーケードギアーズ | オムニバス | エクシングエンタテイメント | 5,800円 |
| | 金田一少年の事件簿(仮) | AVG | ハドソン | 未定 |
| 98年1月15日 | マリオ武者野の超将棋塾 | 将棋 | キングレコード | 7,800円 |
| 98年1月22日 | センチメンタルグラフティ | AVG+RPG | NECインターチャネル | 7,500円 |
| | ソロ・クライシス | SLG | クインテット | 5,800円 |
| | 街 | サウンドノベル | チュンソフト | 5,800円 |
| 98年1月29日 | ★坂本竜馬・維新開国 | SLG | キッド | 4,800円 |
| | AZEL～パンツァードラグーンRPG | RPG | セガ | 6,800円 |
| | NOON(ヌーン) | アクション | マイクロキャビン | 4,800円 |
| 98年1月下旬 | 湾岸トライアルLOVE | レーシング | パック・イン・ソフト | 未定 |
| 98年1月予定 | 魔法少女プリティサミー～ハートのきもち | デジタルコミック | NECインターチャネル | (予) 6,800円 |
| | 大航海時代外伝 | SLG+RPG | 光栄 | 6,800円 |
| | フォトジェニック | SLG | サンソフト | 6,800円 |
| | フォトジェニック限定版 | SLG | サンソフト | 6,800円 |
| | 卒業アルバム(仮) | エンターテインメント | 小学館プロダクション | (予) 3,800円 |
| | ★SDガンダム Gセンチュリー S(仮) | SLG | バンダイ | (予) 6,800円 |
| | ダンジョン・マスター ネクサス | RPG | ビクターソフト | 6,800円 |
| | UNO DX | カードゲーム | メディアクエスト | (予) 4,800円 |
| 98年2月下旬 | 白き魔女～もうひとつの英雄伝説 | RPG | ハドソン | 6,800円 |
| 98年2月予定 | テナントウォーズ | ボードゲーム | キッド | 5,800円 |
| | 七つの秘館～戦慄の微笑 | AVG | 光栄 | 未定 |
| | ★ツアーパーティー～卒業旅行に行こう | ボードゲーム | タカラ | 5,800円 |
| | 慟哭 そして… | AVG | データイースト | 未定 |
| | 機動戦士ガンダム ギレンの野望(仮) | SLG | バンダイ | 未定 |
| 冬頃予定 | ルパン三世 ピラミッドの賢者(仮) | アクション | アスミック | 未定 |
| | ダンジョンズ＆ドラゴンズ® コレクション(仮) | 格闘アクション | カプコン | 5,800円 |
| | 宇宙のランデヴー～RAMA | AVG | ゲームバンク | 未定 |
| | サイキックフォース | 対戦格闘 | ゲームバンク | 未定 |
| | バロック | RPG | スティング | 未定 |
| | バーニングレンジャー | アクション | セガ | 5,800円 |
| | ★スーパーロボット大戦F 完結編 | SLG | バンプレスト | 未定 |
| | 速攻生徒会 | 対戦格闘 | バンプレスト | (予) 6,800円 |

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 冬頃予定 | 海岸(ビーチ)でリーチ！ | 麻雀 | 毎日コミュニケーションズ | (予) 5,800円 |
| 98年4月予定 | 探偵神宮寺三郎～夢の終わりに | AVG | データイースト | 未定 |
| 98年春頃予定 | ★ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(RAM) | 対戦格闘 | SNK | 未定 |
| | ワールドサッカーRPG(仮) | サッカーSLG | エニックス | 未定 |
| | ウルトラマン図鑑 3 | データベース | 講談社 | 未定 |
| | わくわくぷよぷよダンジョン | RPG | コンパイル | 未定 |
| | 卒業III～ウエディング・ベル(仮) | SLG | 小学館プロダクション | 未定 |
| | サクラ大戦 2 ～君，死にたもうことなかれ | AVG | セガ | 未定 |
| | シャイニング・フォースIII シナリオ 2 (仮) | SLG+RPG | セガ | 4,800円 |
| | TILK～青い海から来た少女 | SLG+RPG | TGL | 6,800円 |
| | スイートハート物語 | SLG | ぱあてくる(エコール・ソフトウェア) | 未定 |
| | ボールディランド | SLG | バンプレスト | (予) 6,800円 |
| | クーリエ・クライシス(仮) | アクション | BMGジャパン | 未定 |
| | 英雄志願～Gal Act Heroism | RPG | マイクロキャビン | 6,800円 |
| | クロック！パウパウアイランド | 3Dアクション | メディアクエスト | (予) 5,800円 |
| | 悠久幻想曲 2 (仮) | SLG | メディアワークス | 5,800円 |
| | 制服～ハイスクールカウントダウン | SLG | ユーメディア | 未定 |
| | クロス探偵物語 | AVG | ワークジャム(デジタル・トウキョー) | (予) 6,800円 |
| 98年夏頃予定 | シンクロニシティ | AVG | A.D.M. | 未定 |
| | ルーインズ | AVG | A.D.M. | 未定 |
| | シャイニング・フォースIII シナリオ 3 (仮) | SLG+RPG | セガ | 4,800円 |
| 98年予定 | イメージファイト+Xマルチプライ ／アーケードギアーズ | シューティング | エクシングエンタテイメント | 4,800円 |
| | エドワード・ランディ ／アーケードギアーズ | アクション | エクシングエンタテイメント | 4,800円 |
| | Jリーグエキサイトステージ V 1 | サッカー | エポック社 | 未定 |
| | アストラスーパースターズ | アクション | サンソフト | (予) 5,800円 |
| | 真髄・碁仙人(仮) | 囲碁 | J・ウイング | (予) 8,900円 |
| | LOOSE(仮) | RPG | シエラ・パイオニア | 未定 |
| | ダブロー・イ・ゼロウ | 3Dシューティング | 小学館プロダクション | 未定 |
| | スチームハーツ | シューティング | TGL | 7,800円 |
| | もってけたまごスペシャル(仮) | アクション | ナグザット | 未定 |
| | パチンコホールシミュレーター 3 ～新装大開店 | SLG | ネクストン | 9,800円 |
| 未定 | ギルティ・ギア | 対戦格闘 | アークシステムワークス | 5,800円 |
| | 囲碁 | 囲碁 | アスキー | 6,800円 |
| | シミュレーションRPGツクール | ツール | アスキー | (予) 5,800円 |
| | ダービースタリオン(仮) | 競馬SLG | アスキー | 未定 |
| | SNKファンCD 餓狼伝説編(仮) | エンターテインメント | SNK | 未定 |
| | リヴン～ザ・シークエル・トゥ・ミスト | AVG | エニックス | 7,900円 |
| | ブラックマトリクス | SLG+RPG | NECインターチャネル | 未定 |
| | フレンズ～青春の輝き | AVG | NECインターチャネル | 未定 |
| | モンスターメーカー～ホーリーダガー(仮) | SLG | NECインターチャネル | (予) 6,800円 |
| | ドラゴンナイト | RPG | エルフ | 未定 |
| | CHILL(仮) | スノーボード | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 未定 |
| | テーマホスピタル | SLG | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 5,800円 |
| | バトルガレッガ | シューティング | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 5,800円 |
| | メタルフィスト | 格闘アクション | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 5,800円 |
| | 雷電ファイターズ | シューティング | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 5,800円 |
| | 神罰 人生の意味 | SLG | ガイナックス | 未定 |
| | スレイヤーズろいやる 2 (仮) | SLG+RPG | 角川書店 | 未定 |
| | ルナ～エターナルブルー | RPG | 角川書店／ゲーム アーツ | 未定 |
| | X 2 | シューティング | カプコン | 5,800円 |
| | ヴァンパイア セイヴァー(4RAM) | 対戦格闘 | カプコン | 未定 |
| | バイオハザード 2 | AVG | カプコン | 未定 |
| | マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター(4RAM) | 対戦格闘 | カプコン | 未定 |
| | ガングリフォン 2 (仮) | 3Dアクション | ゲーム アーツ | 未定 |
| | ワイプアウトXL | レーシング | ゲームバンク | 未定 |
| | ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康 | 教育 | 光栄 | 6,800円 |
| | 悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲 | ARPG | コナミ | 未定 |
| | 幻想水滸伝 | RPG | コナミ | 未定 |
| | コントラ～レガシー・オブ・ウォー | アクション | コナミ | 未定 |
| | Jリーグ実況炎のストライカー | サッカー | コナミ | 未定 |
| | ときめきメモリアルドラマシリーズvol. 2 ～彩(いろどり)のラブソング | AVG | コナミ | 未定 |
| | ときめきメモリアルドラマシリーズvol. 3 | AVG | コナミ | 未定 |
| | 魔導物語 | RPG | コンパイル | (予) 5,800円 |
| | フェイクダウン(仮) | AVG | システムサコム | 未定 |
| | 現代大戦略ストライクス | SLG | システムソフト | 未定 |
| | GT24 | レーシング | ジャレコ | 未定 |
| | WORDS(N) | RPG | ショウエイシステム | (予) 6,800円 |
| | X-JAPAN 2 | エンターテインメント | セガ | 未定 |
| | ★THE HOUSE OF THE DEAD | ガンシューティング | セガ | 未定 |
| | SEGA AGES／パワードリフト | レーシング | セガ | 未定 |
| | SEGA AGES／ファンタシースター(仮) | RPG | セガ | 未定 |
| | ソニック・ザ・ファイターズ(仮) | 対戦格闘 | セガ | 未定 |
| | バーチャファイター 3 | 対戦格闘 | セガ | 未定 |
| | ハート・オブ・ダークネス | アクション | セガ | 未定 |
| | フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー FOR SEGANET(N) | レーシング | セガ／メディアクエスト | 未定 |
| | 超フラッピー | | デービーソフト | 5,800円 |
| | ★プリンセスメーカー 夢見る妖精 | アクションパズル | ナインライブス | 未定 |
| | ファンズフォルム | SLG | 日本MMIテクノロジー | 5,800円 |
| | スーパー301SQ.(スクォードロン)(仮) | AVG | 日本物産 | 未定 |
| | V.R.麻雀(仮) | SLG | 日本物産 | 未定 |
| | USドラッグチャンプ(仮) | 麻雀 | 日本物産 | 未定 |
| | ファラドゥーン | レーシング | パイオニアLDC | 未定 |
| | ザ・レジェンド・オブ・ドラゴンキャッスル | ARPG | | |
| | たまごっち(仮) | | バンダイ | 未定 |
| | エアーコマンダー | SLG | バンプレスト | (予) 5,800円 |
| | かもめ大作戦～女神たちのささやき | フライトSLG | ビング | 未定 |
| | パチンコファイター | SLG | プレ・ステージ | 未定 |
| | ★ピラミッドの謎～アンク | パチンコ | レイ | 未定 |
| | スタートリング・オデッセイ I | AVG | レイフォース | 未定 |
| | ～ブルーエボリューション | RPG | | |
| | スタートリング・オデッセイ II | | レイフォース | 未定 |
| | ～魔竜戦争 | RPG | | |
| | スタートリング・オデッセイ III | | レイフォース | 未定 |
| | ～ミレニアムの聖戦 | RPG | | |

■発売中止が決定した作品……●東京幻夢大学(仮)(ナグザット)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●きゅー爆っく(アクティビジョン・ジャパン)未定●リターンファイアー(ソフトバンク)未定●GRANDREAD(バンプレスト)11月→11月27日●プリンセスクラウン(アトラス)未定→12月●マス・デストラクション～お父さんもできるソフト(BMGジャパン)11月20日●メックウォリア2(バンダイビジュアル)9月下旬→9月25日●落ちゲー・デザイナー 作ってポン！(パック・イン・ソフト)10月23日→11月13日●DJ wars(Spike)10月30日→11月中旬●i miss you.(コンパイル)9月下旬→10月30日●クロス・ロマンス～恋と麻雀と花札と(日本物産)10月2日→10月9日●ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」(リバーヒルソフト)10月23日→10月30日●仮面ライダー作戦ファイル1(東映ビデオ)10月30日→11月13日

(N)……セガネット対応／(RAM)……拡張RAMカートリッジ専用／(4RAM)……拡張RAMカートリッジ4MB専用／★……今月DataBaseに初登場した新作

# DataBase プレイステーション新作発売予定表

過去の家庭用ゲーム機用作品を復刻する『ナムコアンソロジー』がスタート。『ザ・コンビニ2』はPSオリジナル作品となる。SCEは，“PSで読む”というスタイルのコミック・ソフトを発売していく。

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 11月下旬 | グランツーリスモ | レーシング | ソニー・コンピュータエンタテインメント | （予）5,800円 |
| 12月4日 | A5～A列車で行こう5 | SLG | アートディンク | 6,800円 |
| | メルティランサーRe-inforce | SLG | イマディオ | 6,800円 |
| | エージェント・アームストロング | アクション | ウイネット | 4,800円 |
| | スーパーアドベンチャー ロックマン | AVG | カプコン | 5,800円 |
| | 平成棋院 | 囲碁 | ゲームバンク | （予）7,800円 |
| | キングオブプロデューサー | SLG | G.M.F | 6,800円 |
| | フロントミッション オルタナティヴ | SLG | スクウェア | 5,800円 |
| | ★PS森田将棋 | 将棋 | セタ | 6,800円 |
| | ★スペースアドベンチャー コブラ ザ サイコガンVol.1 | コミック | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 2,000円 |
| | ★スペースアドベンチャー コブラ ザ サイコガンVol.2 | コミック | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 2,000円 |
| | ダムダム・ストンプランド | アクション | ソニー・ミュージックエンタテインメント | （予）4,800円 |
| | サイドバイサイドスペシャル | レーシング | タイトー | （予）5,800円 |
| | バーチャル競艇2 | 競艇SLG | 日本物産 | 6,800円 |
| | クリティカルブロウ | 対戦格闘 | バンプレスト | 5,800円 |
| | ★アーマードコア プロジェクトファンタズマ | 3Dアクション | フロム・ソフトウェア | 4,800円 |
| | ミントン警部の捜査ファイル 「道化師殺人事件」 | AVG | リバーヒルソフト | 5,800円 |
| 12月11日 | マリア ～君たちが生まれた理由(わけ) | AVG | アクセラ | （予）6,800円 |
| | トゥルー・ラブストーリー ～Remember My Heart | SLG | アスキー | 3,800円 |
| | ★坂本竜馬・維新開国 | SLG | キッド | 4,800円 |
| | エイブ・ア・ゴーゴー | アクション | ゲームバンク | 5,500円 |
| | 維新の嵐 | SLG+RPG | 光栄 | 6,800円 |
| | Jリーグ実況ウイニングイレブン3 | サッカー | コナミ | （予）5,800円 |
| | ★出たなツインビーヤッホー！ デラックスパック(ザ・ベスト for Family) | シューティング | コナミ | （予）2,800円 |
| | フォトジェニック | SLG | サンソフト | 5,800円 |
| | フォトジェニック限定版 | SLG | サンソフト | 6,800円 |
| | コンプリートサッカー オン・サイド | サッカー | Tears | （予）5,800円 |
| 12月18日 | ★わくわくダービー | 競馬SLG | ケイエスエス | 5,800円 |
| | AI将棋2 | 将棋 | ゲームバンク | （予）5,800円 |
| | ★チーム運営シミュレーション2 Formula GRAND PRIX 1997年版 | レーシングSLG | ココナッツジャパンエンターテイメント | 6,800円 |
| | ハイパーオリンピック イン ナガノ | アクション | コナミ | （予）5,800円 |
| | ゼノギアス | RPG | スクウェア | 未定 |
| | 電車でGO！ | SLG | タイトー | （予）5,800円 |
| | ボンバーマンワールド | アクション | ハドソン | 5,800円 |
| | 学校をつくろう!! | SLG | ビクターソフト | 5,800円 |
| | パネルクイズ アタック25 | クイズ | 富士通パソコンシステムズ | 5,800円 |
| | ★ZAP！SNOWBORDING TRIX'98 | スノーボード | ポニーキャニオン | 5,800円 |
| | ★蒼空の翼～GOTHA WORLD | SLG | マイクロネット | 6,800円 |
| 12月23日 | 必殺パチンコステーション2 | パチンコ | サンソフト | （予）4,900円 |
| | ★桃太郎電鉄7 | ボードゲーム | ハドソン | 5,800円 |
| 12月25日 | サムライスピリッツ 天草降臨スペシャル | 対戦格闘 | SNK | 5,800円 |
| | ★ときめきメモリアル～forever with you (ザ・ベスト) | SLG | コナミ | （予）2,800円 |
| | 蒼穹紅蓮隊 黄武出撃 | シューティング | データイースト | 5,800円 |
| 12月中旬 | きまぐれマイベイビィ ～娘のすごろく成長記 | ボードゲーム | アクセラ | （予）5,800円 |
| | 機動戦士Zガンダム | 3Dアクション | バンダイ | （予）7,800円 |
| | サイバーエッグバトルチャンピオン | 3Dアクション | バンダイ | （予）6,800円 |
| | クラシックロード～優駿編 | 競馬SLG | ビクターソフト | 未定 |
| 12月下旬 | リヴン～ザ・シークエル・トゥ・ミスト | AVG | エニックス | 7,800円 |
| | クラッシュ・バンディクー2 ～コルテックスの逆襲！ | アクション | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 未定 |
| | NOëL－La neige－ | SLG | パイオニアLDC | 6,800円 |
| | NOëL－La neige－ 限定版 | SLG | パイオニアLDC | 8,800円 |
| 12月予定 | タワードリーム2 | ボードゲーム | アクセラ | （予）5,800円 |
| | アポカリプス | 3Dアクション | アクティビジョン・ジャパン | 未定 |
| | スノーブレイク | スキー | アトラス | 5,800円 |
| | バトルアスリーテス大運動会 オルタネイティブ | SLG | インクリメントP | 5,800円 |
| | プリズナー オブ アイス 邪神降臨 | AVG | エクシングエンタテイメント | 5,800円 |
| | 名車列伝 グレイテスト70's(仮) | レーシング | エポック社 | 5,800円 |
| | モトレーサー | バイクレーシング | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 5,800円 |
| | ロスト・ワールド ジュラシック・パーク | アクション | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 5,800円 |
| | ★釣り道 海釣り編 | フィッシング | OZクラブ | （予）5,800円 |
| | ロックマンDASH | 3Dアクション | カプコン | 5,800円 |
| | るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 ～十勇士陰謀 | RPG | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 5,800円 |
| | SANKYO FEVER 実機シミュレーションVol.2 | パチンコ | ティー・イー・エヌ研究所 | （予）5,800円 |
| | 闘姫伝承～エンジェルアイズ | 対戦格闘 | テクモ | （予）5,800円 |
| | ロマックス(仮) | アクション | トミー | （予）5,800円 |
| | テイルズ オブ ディスティニー | RPG | ナムコ | 未定 |
| | ★モノポリー | ボードゲーム | ハズブロージャパン | 5,800円 |
| | マジカル頭脳パワー(仮) | クイズ | バップ | 5,800円 |
| | ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ | 麻雀／花札 | ビスコ | （予）6,800円 |
| | ★ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ！ | SLG | ヒューマン | 5,800円 |
| | 夢・色いろ | SLG | フェザード | 5,800円 |
| | クロック！パウパウアイランド | 3Dアクション | メディアクエスト | （予）5,800円 |
| 年末予定 | ひざの上の同居人 ～Kitty on your lap | SLG | カルチュア・パブリッシャーズ | 未定 |
| 97年予定 | ワンダー3／アーケードギアーズ | オムニバス | エクシングエンタテイメント | 5,800円 |
| | ツインビーRPG | RPG | コナミ | 未定 |
| | 日本たらればなしツアー② ひとつやふたつ…いつつや怪談 | AVG | システムサコム | 未定 |
| | パラサイト・イヴ | RPG | スクウェア | 未定 |
| | エスケイパー | AVG | ソニー・ミュージックエンタテインメント | 未定 |
| | 風のクロノア～door to Phantomile | 3Dアクション | ナムコ | 未定 |
| | ディア・フレンズ | SLG | ビジュアルアーツ | 5,800円 |
| | 蜃気楼回廊 | AVG | プレ・ステージ | 5,800円 |
| | アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ | RPG | ライトスタッフ | 6,800円 |
| 98年1月1日 | ★スーパーライブスタジアム | 野球 | アクエス | 5,800円 |
| 98年1月14日 | 湾岸トライアル | レーシング | パック・イン・ソフト | 未定 |
| 98年1月15日 | エクサレギウス | SLG | イマジニア | 6,800円 |
| | ★マイティボウリング | ボウリング | ココナッツジャパンエンターテイメント | 未定 |
| 98年1月22日 | ★コナミアンティークス ～MSXコレクションVol.2 | オムニバス | コナミ | （予）4,800円 |
| | ザ・マッチゴルフ | ゴルフ | ズーメックス | 5,800円 |
| 98年1月29日 | スペクトラルタワーII | RPG | アイディアファクトリー | 5,800円 |
| | NOON(ヌーン) | アクション | マイクロキャビン | 4,800円 |
| 98年1月中旬 | トゥームレイダー2 | AVG | ビクターソフト | 5,800円 |
| 98年1月下旬 | パラノイアスケープ | アクション | ジョルダン | 5,800円 |
| | チョロQジェット レインボーウイングス | レーシング | タカラ | 5,800円 |
| | ネクタリス(仮) | SLG | ハドソン | 未定 |
| 98年1月予定 | ドミノ君をとめないで。 | アクション | アートディンク | 5,800円 |
| | ★ネオアトラス | SLG | アートディンク | 5,800円 |
| | ★R-TYPES | シューティング | アイレムソフトウェアエンジニアリング | 未定 |
| | なげっと ～激録！プルプル商店街(仮) | アクション | アクティアート | 未定 |
| 98年1月予定 | バッシング・ビート | フィッシング | イースリースタッフ | （予）5,800円 |
| | OPTIONチューニングカーバトル | レーシング | エム・ティー・オー | （予）5,800円 |
| | ★FIFA:ロード・トゥ・ワールドカップ98 | サッカー | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 5,800円 |
| | バイオハザード2 | AVG | カプコン | 未定 |
| | ロストチルドレン | AVG | ゲームバンク | （予）5,800円 |
| | 修羅の門 | 対戦格闘 | 講談社 | 5,800円 |
| | V-RALLY'97 チャンピオンシップ・エディション | レーシング | Spike | 5,800円 |
| | トランスフォーマー ビーストウォーズ | 3Dアクション | タカラ | （予）5,800円 |
| | キョロちゃんの大冒険(仮) | アクション | トミー | （予）5,800円 |
| | ★サテライティービー | SLG | 日本一ソフトウェア | （予）5,800円 |
| | リアルロボッツファイナルアタック | シューティング | バンプレスト | （予）6,800円 |
| | ★ビーバス＆バットヘッド ～ヴァーチャル・アホ症候群 | AVG | ビー・ファクトリー | 未定 |
| | プリズムコート | SLG | 富士通パソコンシステムズ | 5,800円 |
| | 重装機兵ヴァルケンII | SLG | メサイヤ | 6,300円 |
| | オーバーブラッド2 | AVG | リバーヒルソフト | 未定 |
| 98年2月5日 | ユニバーサルナッツ | AVG | レイ・アップ | （予）5,800円 |
| 98年2月中旬 | 究極クイズこたえてプリーズ(仮) | クイズ | Tears | 未定 |
| 98年2月予定 | 激突!!スキーバトル(仮) | スキー | アイマックス | （予）5,800円 |
| | ブリガンダイン～幻想大陸戦記 | SLG | イースリースタッフ | （予）5,800円 |
| | ラヴェイジD.C.X | 3Dシューティング | ウイネット | 5,800円 |
| | ★NHL98 | アイスホッケー | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 5,800円 |
| | テナントウォーズ | ボードゲーム | キッド | 5,800円 |
| | どきどきポヤッチオ | RPG | キングレコード | 5,800円 |
| | ★プロジェクト-V6 | SLG | ゼネラル・エンタテイメント | （予）5,800円 |
| | ツアーパーティー～卒業旅行に行こう | ボードゲーム | タカラ | 5,800円 |
| | 聖龍伝説～外伝(仮) | 格闘アクション | バップ | 5,800円 |
| | マス・デストラクション(仮) | アクション | BMGジャパン | 5,800円 |
| | あの素晴しい弁当を2度3度 | SLG | ポリグラム | 4,800円 |
| | ★東京23区制服ウォーズ | AVG | マップジャパン | 未定 |
| 冬頃予定 | 火星物語 | RPG | アスキー | 未定 |
| | L.S.D(仮) | その他 | アスミック | 未定 |
| | イイナ | SLG | イマジニア | 未定 |
| | G・O・D pure | RPG | イマジニア | 5,800円 |
| | デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮) | 画集 | イマジニア | 2,980円 |
| | 棋太平 | 将棋 | SPS | 未定 |
| | ★バッド・モジョ | AVG | オープンブック9003 | （予）5,800円 |
| | サイバーボッツ～フルメタルマッドネス | 対戦格闘 | カプコン | 5,800円 |
| | 宇宙のランデヴー～RAMA | AVG | ゲームバンク | 6,800円 |
| | 頭文字(イニシャル)D | レーシング | 講談社／JAM | 未定 |
| | 愛しあう事しかできない | AVG | ココナッツジャパンエンターテイメント | 未定 |
| | 双界儀 | 格闘アクション | スクウェア | 未定 |
| | チョコボの不思議なダンジョン | RPG | スクウェア | 未定 |
| | 幻世虚構 精霊機動弾 | ガンシューティング | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 5,800円 |
| | 天誅 | アクション | ソニー・ミュージックエンタテインメント | 未定 |
| | ブレイズ＆ブレイド ～エターナルクエスト | RPG | T＆Eソフト | 5,800円 |
| | ルシファード | RPG | ティー・イー・エヌ研究所 | 5,800円 |
| | サイドポケット3 | ビリヤード | データイースト | 5,800円 |
| | 個人教授 La Lec Particliere | SLG | 毎日コミュニケーションズ | 未定 |
| | 将棋最強2 | 将棋 | 魔法株式会社 | 未定 |
| 98年3月中旬 | 快速天使 | アクション | テクノソレイユ | （予）5,800円 |
| 98年3月下旬 | アドヴァンストV.G.2(仮) | 対戦格闘 | TGL | 5,800円 |
| 98年3月予定 | 真髄・碁仙人(仮) | 囲碁 | J・ウイング | （予）8,900円 |
| | ★天使同盟(仮) | SLG+RPG | TGL | 5,800円 |
| | 新日本プロレスリング闘魂烈伝3 | プロレス | トミー | （予）5,800円 |
| | ★ドリキン土屋圭市サーキットバトル(仮) | レーシング | メディアクエスト | （予）5,800円 |
| 98年4月予定 | The Legend Of Heroes 英雄伝説I＆2 | RPG | G.M.F | 5,800円 |
| | The Legend Of HeroesIII 白き魔女～もうひとつの英雄たちの物語 | RPG | G.M.F | 5,800円 |
| | 探偵神宮寺三郎～夢の終わりに | AVG | データイースト | 未定 |
| 98年5月予定 | すたあ☆もんじゃ | SLG | G.M.F | 5,800円 |
| 98年春頃予定 | Ash to Ash | SLG | イースリースタッフ | 未定 |
| | 卒業M | AVG | イースリースタッフ | 未定 |
| | 快刀乱麻 | SLG | イマディオ | 未定 |
| | ★ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | 対戦格闘 | SNK | 未定 |
| | ★NBA LIVE98 | バスケットボール | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 5,800円 |
| | 僕のプリンセス 迷宮のエフィカス | SLG | GENKI | 未定 |
| | あいたくて …your smiles in my heart | SLG | コナミ | 未定 |
| | みつめてナイト | SLG | コナミ | 未定 |
| | ミサの魔法物語 | SLG | サミー | 未定 |
| | ★あにまるぶり～だ～～PSセレクション | SLG | J・ウイング | 未定 |
| | 卒業III～ウエディング・ベル(仮) | SLG | 小学館プロダクション | 未定 |
| | D-0 シングルバスケットボール | バスケットボール | ジョルダン | （予）5,800円 |
| | ★キャロル ザ ダークエンジェル | コミック | ソニー・コンピュータエンタテインメント | （予）2,000円 |
| | ★装甲騎兵ボトムズ | アクション | タカラ | 5,800円 |
| | ★ブレイヴ・プローヴ | ARPG | データウエスト | 6,800円 |
| | アンシャントロマン ～パワー・オブ・ダークサイド | RPG | 日本システム | （予）6,800円 |
| | バウンティソード・セカンド(仮) | RPG | パイオニアLDC | 未定 |
| | ★七英雄物語～レーミリアの奇跡 | SLG | バンダイビジュアル | 5,800円 |
| | ジャングルパーク | エンターテインメント | バンダイビジュアル | 4,800円 |
| | ★ウルトラマン ファイティング・エボリューション | 対戦格闘 | バンプレスト | 未定 |
| | 銃夢～火星の記憶 | ARPG | バンプレスト | 未定 |
| | タイムボカンシリーズ ボカンですよ | シューティング | バンプレスト | （予）5,800円 |
| | ★超魔神英雄伝ワタル アナザーステップ | RPG | バンプレスト | （予）5,800円 |
| | ボールディランド | SLG | バンプレスト | （予）6,800円 |
| | クーリエ・クライシス(仮) | アクション | BMGジャパン | 未定 |
| | 英雄志願～Gal Act Heroism | RPG | マイクロキャビン | 6,800円 |
| | ★バーチャパチスロIII | パチスロ | マップジャパン | 未定 |
| | ヒロイン・ドリーム2 | SLG | マップジャパン | 未定 |
| | 悠久幻想曲2(仮) | SLG | メディアワークス | 5,800円 |
| 98年6月予定 | The Legend Of HeroesIV 英雄伝説IV～赤い雫 | RPG | G.M.F | 5,800円 |
| 98年夏頃予定 | トゥルー・ラブストーリー2 | SLG | アスキー | 未定 |
| | シンクロニシティ | AVG | A.D.M. | 未定 |
| | ルーインズ | AVG | A.D.M. | 未定 |
| 98年予定 | パラダイスロスト | RPG | アスキー | 未定 |
| | トランスポートタイクーン ～めざせ輸送王 | SLG | ITOCHU | 5,800円 |
| | メビウスリンク3D | SLG | ITOCHU | 5,800円 |
| | 最終電車 | サウンドノベル | ヴィジット | 未定 |
| | イメージファイト+Xマルチプライ ／アーケードギアーズ | シューティング | エクシングエンタテイメント | 4,800円 |
| | ガーディアンリコール～守護獣召喚 | RPG | エクシングエンタテイメント | 未定 |
| | ★怒首領蜂 | シューティング | SPS | 未定 |
| | メイン・ローター(仮) | 3Dシューティング | エフコンピューターエンターテイメント | 5,800円 |
| | JリーグエキサイトステージV1 | サッカー | エポック社 | 未定 |
| | サーキットの狼II | レーシング | エム・ティー・オー | 未定 |
| | ストライクジャガー | シューティング | ギャップス | 未定 |
| | ARKS1000 ～めざせ究極の召喚師(仮) | AVG | クレフインベンション | 未定 |
| | メタルギア ソリッド | 3Dアクション | コナミ | 未定 |

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 98年予定 | 精霊召喚 〜プリンセス オブ ダークネス | SLG+RPG | 翔泳社 | 5,800円 |
| | ダブロー・イ・ゼロウ | 3Dシューティング | 小学館プロダクション | 未定 |
| | ★2999年のゲーム・キッズ | コミック | ソニー・コンピュータエンタテインメント | (予) 2,000円 |
| | 爆弾小僧スクープ・ザ・キッド(仮) | AVG | Tears | 未定 |
| | ラブゲームスplus 〜かなり対戦テニス(仮) | テニス | Tears | 未定 |
| | ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部 | ゴルフ | T&Eソフト | 未定 |
| | もってけたまごスペシャル(仮) | アクション | ナグザット | 未定 |
| | パチンコホールシミュレーター3 〜新装大開店 | SLG | ネクストン | 9,800円 |
| | サイバーフォーミュラーサガ(仮) | レーシング | バップ | (予) 5,800円 |
| | グランド・セフト・オート(仮) | アクション | BMGジャパン | 未定 |
| | シャドウタワー | RPG | フロム・ソフトウェア | (予) 5,800円 |
| | MELT 〜フィーチャリング エディbyアイアンメイデン | シューティング | マップジャパン | 未定 |
| 未定 | ギルティ・ギア | 対戦格闘 | アークシステムワークス | 5,800円 |
| | 厄 惨(仮) | AVG | アイディアファクトリー | (予) 5,800円 |
| | ヘクセンII | 3Dアクション | アクティビジョン・ジャパン | 未定 |
| | 囲碁 | 囲碁 | アスキー | 6,800円 |
| | シミュレーションRPGツクール | ツール | アスキー | (予) 5,800円 |
| | Nightmare Project〈YAKATA〉 | RPG | アスク講談社 | 未定 |
| | アフレイドギア | SLG | アスミック | 未定 |
| | 宇宙機動VANARK | 3Dシューティング | アスミック | 未定 |
| | 東京魔人學園 剣風帖(仮) | SLG+AVG | アスミック | 未定 |
| | 森の王国(仮) | SLG+RPG | アスミック | 未定 |
| | コマンド&コンカー コンプリート | SLG | ヴァージンインタラクティブ | 未定 |
| | ツタンカーメンの遺言(仮) | AVG | ウィザード | 未定 |
| | SNKファンCD 餓狼伝説編(仮) | エンターテインメント | SNK | 未定 |
| | サムライスピリッツ剣客指南パック | 対戦格闘 | SNK | 未定 |
| | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 対戦格闘 | SNK | 未定 |
| | アストロノーカ | SLG | エニックス | 未定 |
| | エッグ オブ スティール | アクション | エニックス | 未定 |
| | スターオーシャン・セカンドストーリー | RPG | エニックス | 未定 |
| | ドラゴンクエストVII | RPG | エニックス | 未定 |
| | バスト ア ムーブ | アクション | エニックス | 未定 |
| | デビュー21 | SLG | NECインターチャネル | 未定 |
| | CHILL(仮) | スノーボード | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 5,800円 |
| | テーマホスピタル | SLG | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 5,800円 |
| | メタルフィスト | 格闘アクション | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 5,800円 |
| | ダンジョンズ&ドラゴンズ® コレクション(仮) | 格闘アクション | カプコン | 5,800円 |
| | シェラザード伝説 黄金の帝国(仮) | RPG | カルチャーブレーン | 未定 |
| | 飛龍の拳コレクション(仮) | 対戦格闘 | カルチャーブレーン | (予) 5,800円 |
| | VIPER | シューティング | ギャガ・コミュニケーションズ | (予) 5,800円 |
| | NHLオープンアイス(仮) | アイスホッケー | ゲームバンク | 3,800円 |
| | タイガーシャーク | アクション | ゲームバンク | 3,800円 |
| | モータルコンバットトリロジー | 対戦格闘 | ゲームバンク | 3,800円 |
| | ロボトロンX | アクション | ゲームバンク | 3,800円 |
| | かっとびチューン | レーシング | GENKI | 未定 |
| | ゲーム日本史〜天下人 秀吉と家康 | 教育 | 光栄 | 6,800円 |
| | 青山ラブストーリーズ | ドラマ | コナミ | 未定 |
| | NBAパワーダンカーズ3 | バスケットボール | コナミ | 未定 |
| | 幻想水滸伝II | RPG | コナミ | 未定 |
| | 実況アメリカンベースボール(仮) | 野球 | コナミ | 未定 |
| | ジャージーデビル(仮) | アクション | コナミ | 未定 |
| | ときめきメモリアル2(仮) | SLG | コナミ | 未定 |
| | ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 〜彩(いろどり)のラブソング | AVG | コナミ | 未定 |
| | ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3 | AVG | コナミ | 未定 |
| | ドルフィンドリーム | 3Dアクション | コナミ | 未定 |
| | ブリーディングスタッド2(仮) | 競馬SLG | コナミ | 未定 |
| | ブロークンヘリックス(仮) | 3Dシューティング | コナミ | 未定 |
| | ★遊戯王 〜たたかえ!!カプセルモンスター(仮) | バトルSLG | コナミ | 未定 |
| | DOOPERS | レーシング | サイバーテックデザイン | 未定 |
| | FENSER | SLG | サイバーテックデザイン | 未定 |
| | プロジェクトカオス | シューティング | サイバーテックデザイン | 未定 |
| | いくぜ!ブタゲー〜牧場の王様(仮) | SLG | シャングリ・ラ | (予) 6,600円 |

(コ)……コンビニ流通専用ソフト/★……今月DataBaseに初登場した新作

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 未定 | Buckle UP | レーシング | シャングリ・ラ | (予) 6,600円 |
| | バーチャルリモコン(ヘリパートI) | アクション | スリーディ | 5,800円 |
| | ハイパーツアー | レーシング | スリーディ | 5,800円 |
| | オメガブースト | 3Dアクション | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 未定 |
| | ハーミィホッパーヘッドの たまごDEパズル | パズル | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 未定 |
| | ワンダーラショック ・1950アメリカンドリームズ | ボードゲーム | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 未定 |
| | デッドオアアライブ(仮) | 対戦格闘 | テクモ | 未定 |
| | スノークイーン | 絵本 | 東北新社 | 4,800円 |
| | トゥルー/リアル/ファンタジー(仮) | RPG | ドリームキューブ | 5,800円 |
| | 鉄拳3 | 対戦格闘 | ナムコ | 未定 |
| | ★ナムコアンソロジー1 | オムニバス | ナムコ | 未定 |
| | マイクロマシーンズ | レーシング | ナムコ | 未定 |
| | スーパー301SQ.(スクォードロン)(仮) | フライトSLG | 日本物産 | 未定 |
| | ニチブツマージャン(仮) | 麻雀 | 日本物産 | 5,800円 |
| | Jump KID(仮) | アクション | ニュー | 未定 |
| | タイブレーク | テニス | バディ | 未定 |
| | 星で発見!!たまごっち | SLG | バンダイ | 未定 |
| | メタルドレッド | シューティング | バンダイビジュアル | 5,800円 |
| | エアーコマンダー | フライトSLG | バンプレスト | (予) 5,800円 |
| | 魔導都市エルピス | RPG | バンプレスト | 未定 |
| | リアルロボット戦線 | SLG+RPG | バンプレスト | (予) 6,800円 |
| | ブラックオニキス | RPG | BPS | 5,800円 |
| | オーガリアン〜亜人伝〜(仮) | RPG | ビジュアルアーツ | 未定 |
| | リプロス(仮) | AVG | ビジュアルアーツ | 未定 |
| | バックガイナー〜よみがえる勇者たち 覚醒編「ガイナー転生」 | SLG | ピング | 5,800円 |
| | ★バックガイナー〜よみがえる勇者たち 飛翔編「うらぎりの戦場」 | SLG | ピング | 未定 |
| | ★バックガイナー〜よみがえる勇者たち 完結編「そして,明日へ」 | SLG | ピング | 未定 |
| | ぱいるあっぷ・まーち | SLG | プロシードユニ | 5,800円 |
| | (タイトル未定) | RPG | プロデュース | 未定 |
| | (タイトル未定) | SLG | プロデュース | 未定 |
| | アルナム弁当〜牙と翼でてんこもり | オムニバス | ライトスタッフ | 未定 |
| | 秘密結社Q | SLG | ライトスタッフ | 未定 |
| | ★ピラミッドの謎〜アンク | AVG | レイ | 未定 |

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●THE HIVE WARS(ケイエスエス)未定●コントラ〜レガシー オブ ウォー(コナミ)未定●トリパスΔ(サントス)10月→10月30日●マネーアイドル・エクスチェンジャー(アテナ)冬頃●ラストレポート(ショウエイシステム)10月→12月●プロレス戦国伝 ハイパータッグマッチ(ケイエスエス)10月上旬→10月23日●聖刻1092 操兵伝(ユタカ)10月上旬→10月30日●装甲騎兵ボトムズ外伝〜青の騎士ベルゼルガ物語(タカラ)10月→10月30日●Formula1'97(SCE Inter)10月9日→未定●i miss you.(コンパイル)10月下旬→11月7日●Parlor!PRO2〜パチンコ実機シミュレーションゲーム(日本テレネット)10月下旬→10月30日●U.S.ネイビーファイターズ(エレクトロニック・アーツ・ビクター)10月23日→11月6日●バトルフォーメーション(バンプレスト)10月→11月13日●音楽ツクール かなでーる2(アスキー)9月25日→12月

# HOT 10 今月の売れ筋ソフト

コンビニ販売

| 順位 | | タイトル | 発売元 | ジャンル | 価格 | 機種 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 初登場 | フロントミッション2 | スクウェア | SLG+RPG | 6,800円 | PS |
| 2 | 初登場 | ブレス オブ ファイアIII | カプコン | RPG | 5,800円 | PS |
| 3 | 初登場 | スーパーロボット大戦F | バンプレスト | SLG | 6,800円 | SS |
| 4 | 前1位 | みんなのGOLF | ソニー・コンピュータエンタテインメント | ゴルフ | 4,800円 | PS |
| 5 | 初登場 | バイオハザード ディレクターズカット | カプコン | AVG | 4,800円 | PS |
| 6 | 初登場 | ファイティングイリュージョン K1リベンジ | エクシングエンタテイメント | 対戦格闘 | 5,800円 | PS |
| 7 | 前5位 | モンスターファーム | テクモ | SLG | 5,800円 | PS |
| 8 | 初登場 | クールボーダーズ2 〜キリング・セッション | ウエップシステム | スノーボード | 5,800円 | PS |
| 9 | 前2位 | ダービースタリオン | アスキー | 競馬SLG | 6,800円 | PS |
| 10 | 前3位 | サガ フロンティア | スクウェア | RPG | 6,800円 | PS |

※SSはサターン,PSはプレイステーションの略

## DataBase コンビニ販売取りあつかい予定表

『ぷよSUN決定盤』も,前作のようなロングラン・ソフトになれるか?

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| ▼プレイステーション | | | | |
| 11月6日 | ブラッディロア | 対戦格闘 | ハドソン | 5,800円 |
| 11月20日 | ぷよぷよSUN決定盤 | アクションパズル | コンパイル | 4,800円 |
| | ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー!! WGPハイパーヒート | SLG | ジャレコ | 5,800円 |
| | アインハンダー | シューティング | スクウェア | 5,800円 |
| | ギャロップレーサー2 | 競馬 | テクモ | 5,800円 |
| 11月27日 | バーガーバーガー | SLG | ギャップス | 5,800円 |
| | 加藤一二三九段 将棋倶楽部(コ) | 将棋 | ヘクト | 4,800円 |
| ▼セガサターン | | | | |
| 11月13日 | デビルサマナー ソウルハッカーズ | RPG | アトラス | 6,800円 |
| 11月20日 | Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2 | サッカーSLG | セガ | 5,800円 |

デジキューブと提携しているコンビニにて販売/(コ)……コンビニ販売専用

## DataBase PC-FX新作発売予定表

PCエンジンで発売された『てきぱきワーキン♥ラブ』の移植が決定。

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 12月予定 | ああっ女神さまっ | AVG | NECホームエレクトロニクス | 8,800円 |
| | アンジェリーク〜天空の鎮魂歌(レクイエム) | RPG | NECホームエレクトロニクス/光栄 | 7,800円 |
| 97年予定 | 天外魔境III NAMIDA | RPG | ハドソン | 未定 |
| 98年春頃予定 | ★ファーストKISS★ | AVG | ヒューネックス | 未定 |
| 未定 | 卒業R〜グラデュエーションリアル | SLG | NECアベニュー | 未定 |
| | ★はたらく☆少女 てきぱきワーキンラブFX | SLG | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| | ルルリ・ラ・ルラ | アクション | NECホームエレクトロニクス | 7,800円 |
| | ペブルビーチの波濤(仮) | ゴルフ | T&Eソフト/NEC HE | 未定 |
| | マスターズ・遙かなるオーガスタ3(仮) | ゴルフ | T&Eソフト/NEC HE | 未定 |
| | 負けるな!魔剣道Z | RPG | フィルインカフェ/NEC HE | 未定 |

「NEC HE」はNECホームエレクトロニクスの略です/★……今月DataBaseに初登場した新作

## DataBase スーパーファミコン新作発売予定表

「ニンテンドウパワー」では,来月から新作ソフトの書き換えも行なわれる予定。

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 12月13日 | スーパーテトリス2+ボンブリス限定版 | アクションパズル | BPS | オープン |
| 12月20日 | スーパーテトリス2+ボンブリス | アクションパズル | BPS | オープン |
| 12月予定 | 爆球連発!スーパービーダマン | アクション | ハドソン | 未定 |
| 未定 | ああっ女神さまっ(仮) | ボードゲーム | ケイエスエス | (予)10,800円 |
| | トールキンの「指輪物語」第1話 | RPG | ロジーク | 未定 |
| | マイト&マジック外伝〜招かれざる神 | RPG | ロジーク | 未定 |

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●同級生2(バンプレスト)11月●マジックボール(パウ)未定

## DataBase PCエンジン新作発売予定表

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 未定 | デッド・オブ・ザ・ブレイン 1 & 2 | AVG | NECホームエレクトロニクス | 7,800円 |

## DataBase ゲームボーイ新作発売予定表

『ポケモン2・金(銀)』から、"2"の文字が削除されている。

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 12月上旬 | サンリオうらないパーティ | 占い | イマジニア | 2,980円 |
| 12月予定 | 日刊べるとも倶楽部 | SLG | アイマックス | 4,800円 |
| 98年1月予定 | プロ麻雀 兵GB | 麻雀 | カルチャーブレーン | 3,980円 |
| 未定 | マジェスティック・マジシャン(仮) | アクション | NICS | 未定 |
| ▼スーパーゲームボーイ(13色)対応ソフト | | | | |
| 12月4日 | がんばれゴエモン〜黒船党の謎 | アクション | コナミ | (予) 3,980円 |
| 12月11日 | コナミGBコレクションVol. 2 | オムニバス | コナミ | (予) 3,980円 |
| 12月19日 | ★スタースイープ | アクションパズル | アクセラ | 3,800円 |
| | ★グルくる | パズル | ケムコ | 3,480円 |
| | ★バックスバニー・コレクション | アクション | ケムコ | 3,480円 |
| | カラムー町の大事件 | アクション | スターフィッシュ | 3,800円 |
| | ★ワリオランド2 | アクション | 任天堂 | 3,000円 |
| 12月予定 | 牧場物語GB | SLG | パック・イン・ソフト | 未定 |
| | ポケットボンバーマン | アクション | ハドソン | 未定 |
| | ★超魔神英雄伝ワタル | SLG | バンプレスト | (予) 3,800円 |
| | まぜっこモンスター | | | |
| 98年1月予定 | キョロちゃんワールド(仮) | AVG | トミー | (予) 4,200円 |
| | ネクタリスGB(仮) | SLG | ハドソン | 未定 |
| 98年2月20日 | ★ポケットラブ2 | SLG | キッド | 5,800円 |
| 98年2月予定 | カンヅメモンスター | SLG | アイマックス | (予) 4,980円 |
| 冬頃予定 | 頭文字(イニシャル)D 外伝(仮) | レーシング | 講談社/エム・ティー・オー | 未定 |
| | ポケットモンスター・金 | RPG | 任天堂 | 未定 |
| | ポケットモンスター・銀 | RPG | 任天堂 | 未定 |
| 98年予定 | シェラザード伝説 | RPG | カルチャーブレーン | 3,980円 |
| 未定 | コナミGBコレクションVol. 3 | オムニバス | コナミ | 未定 |
| | コナミGBコレクションVol. 4 | オムニバス | コナミ | 未定 |

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●あにまるぶり〜だ〜(J・ウイング)10月10日→10月17日

★……今月DataBaseに初登場した新作

## DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

コナミから、『ソーラーアサルト』の新バージョンが発売される。

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 |
|---|---|---|---|
| 9月26日 | ザ・ロストワールド スペシャル | ガンシューティング | セガ |
| 秋頃予定 | レーシングジャム | レーシング | コナミ |
| 12月予定 | 上海 真的武勇(仮) | パズル | サンソフト |
| | プチカラット | アクションパズル | タイトー |
| | 恋こいしましょ2 | 花札 | ビスコ |
| 97年予定 | ゼロガンナー | 3Dシューティング | 彩京 |
| | ライデンファイターズ2 | シューティング | セイブ開発 |
| | 〜オペレーションヘルダイブ | | |
| 冬頃予定 | ゲットバス | フィッシング | セガ |
| | スキーチャンプ | スキー | セガ |
| 未定 | アームドポリス バトライダー | シューティング | エイティング/ライジング |
| | 侍魂〜サムライスピリッツ | 対戦格闘 | SNK |
| | 私立ジャスティス学園 | 対戦格闘 | カプコン |
| | スターグラディエイター2(仮) | 対戦格闘 | カプコン |
| | ストリートファイターZERO 3 | 対戦格闘 | カプコン |
| | ★ソーラーアサルト リバイズド | 3Dシューティング | コナミ |
| | ダッシュ&ガン | ガンシューティング | コナミ |
| | バトルトライスト | 対戦格闘 | コナミ |
| | ビートマニア | アクション | コナミ |
| | カショキング | アクションパズル | ジャレコ |
| | 電脳戦機バーチャロン | 3Dアクション | セガ |
| | オラトリオ・タングラム | | |
| | マルちゃんdeグー | オムニバス | セガ |
| | サイキックフォース2012 | 対戦格闘 | タイトー |
| | モトクロスゴー! | バイクレーシング | ナムコ |
| | ラピッドリバー | 川下り | ナムコ |
| | リベロ・グランデ(仮) | サッカー | ナムコ |
| | 闘魂烈伝3(仮) | プロレス | ナムコ/トミー |
| | エアガイツ | 対戦格闘 | ナムコ/ドリームファクトリー |
| | アシュラブレード | 対戦格闘 | フウキ |
| | バーチャルマージャンII | 麻雀 | マイクロネット |
| | 〜マイ・フェア・レディ | | |
| ▼MVS対応 | | | |
| 未定 | パルスターブラスト | シューティング | SNK |
| | 幕末浪漫 月華の剣士 | 対戦格闘 | SNK |
| ▼ST-V対応 | | | |
| 秋頃予定 | 花組対戦コラムス | アクションパズル | セガ |
| 98年予定 | ガーディアン・フォース | シューティング | サクセス |

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ギャルジャン(童)未定●ユキブタマン-P(カネコ)未定●GTIクラブ バーチャルギアバージョン(コナミ)未定●ジャンジャンパラダイス2(カネコ)秋頃→97年●コットン2(サクセス)9月中旬→10月下旬●スーパーリアル麻雀P7(セタ)10月→11月上旬

★……今月DataBaseに初登場した新作

## DataBase ネオジオ新作発売予定表

今月も変化なし。97年内は『KOF'97』までで終了か?

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| ▼カートリッジ | | | | |
| 未定 | パルスターブラスト | シューティング | SNK | 未定 |
| | 幕末浪漫 月華の剣士 | 対戦格闘 | SNK | 未定 |
| ▼ネオジオCD | | | | |
| 未定 | パルスターブラスト | シューティング | SNK | 未定 |
| | 幕末浪漫 月華の剣士 | 対戦格闘 | SNK | 未定 |
| | QP | オムニバス | サクセス | 未定 |

## DataBase ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

『チョコボの不思議なダンジョン』発売決定。来月コナミは怒濤のように……。

| 発売日 | タイトル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|
| ▼CD | | | |
| 11月1日 | ★ポケットモンスター(2枚組) | メディアファクトリー | 3,000円 |
| 11月19日 | ★アウトラン | マーベラスエンターテイメント | 〈込〉2,310円 |
| | ★バーチャストライカー&バーチャストライカー2 | マーベラスエンターテイメント | 〈込〉2,310円 |
| | ★ル・マン24 | マーベラスエンターテイメント | 〈込〉2,310円 |
| 11月21日 | ★ポケモンかけるかな? | メディアファクトリー | 1,500円 |
| 11月24日 | タクティカルファイター オリジナル・サウンドトラック | メディアリング | 〈込〉2,548円 |
| | ディー・オー オリジナル・サウンドトラック | メディアリング(ハニーホルモン) | 〈込〉2,548円 |
| | VIPER オリジナル・サウンドトラック | メディアリング(ハニーホルモン) | 〈込〉2,548円 |
| 11月26日 | ★バトルアスリーテス大運動会TV | パイオニアLDC | 〈込〉3,059円 |
| | アスリートサウンドトラックスHOP | | |
| 11月28日 | ★同級生〜恋愛専科〜テーマ曲 | ピンクパイナップル | 917円 |
| | 同級生〜恋愛専科2〜Episode 5 | ピンクパイナップル | 3,884円 |
| 12月1日 | Hello Hello〜ABEのテーマ | ソニーレコード | 〈込〉1,020円 |
| 12月3日 | ★月刊ときめきメモリアルNO.17 | コナミ/キングレコード | 〈込〉2,243円 |
| | サクラ大戦ドラマCD | BMGジャパン | 〈込〉3,059円 |
| | 「帝国歌劇団 花組 春公演〜シンデレラ」 | | |
| 12月17日 | ラストブロンクス ラジオドラマVOL. 4 | アイノックスレコード | 〈込〉2,854円 |
| | ストリートファイターIII 2ndインパクト | ファーストスマイル | 〈込〉2,548円 |
| | 〜ジャイアントアタック オリジナルサウンドトラック | | |
| | ポケットファイター オリジナルサウンドトラック | ファーストスマイル | 〈込〉2,548円 |
| | 七ツ風の島物語 | ファーストスマイル | 〈込〉2,548円 |
| | オリジナルサウンドトラック&アレンジアルバム | | |
| | ★侍魂〜サムライスピリッツ64(仮) | ポニーキャニオン/サイトロンレーベル | 〈込〉1,529円 |
| | きみとぼくのうた/菊池志穂 | ワンダーエンターテイメント | 〈込〉1,020円 |
| 12月19日 | 下級生(フルアルバム)(仮) | ピンクパイナップル | 未定 |
| | ★同級生〜恋愛専科2〜Episode 6 | ピンクパイナップル | 3,884円 |
| 12月20日 | たまごっち オリジナルサウンドトラック(仮) | キティレコード | 〈込〉2,548円 |
| | チョロQ ジェットレインボーウイングス | キティレコード | 〈込〉2,548円 |
| | オリジナルサウンドトラック | | |
| | ブラッディロア オリジナルサウンドトラック | キティレコード | 〈込〉2,345円 |
| 12月21日 | ★ユニバーサルナッツ オリジナル・サウンドトラック | NTT出版 | 〈込〉2,500円 |
| | ★まじかるで〜と | ZUNTATAレコード | 〈込〉2,550円 |
| | ★電車でGO!/サイドバイサイド2 | ZUNTATAレコード | 〈込〉2,550円 |
| | ★チョコボの不思議なダンジョン | デジキューブ | 1,942円 |
| | オリジナルサウンドトラック | | |
| | ★迦陵演義 オリジナルサウンドトラック | メディアリング(ハニーホルモン) | 〈込〉2,548円 |
| 12月22日 | ★グランディア オリジナルサウンドトラック(仮) | キングレコード | 〈込〉3,673円 |
| | アザーライフアザードリームス | コナミ/キングレコード | 〈込〉2,243円 |
| | オリジナル・ゲーム・サントラ(仮) | | |
| | ★矩形波倶楽部ベスト(仮) | コナミ/キングレコード | 〈込〉2,243円 |
| | ★グラディウス外伝 オリジナル・ゲーム・サントラ | コナミ/キングレコード | 〈込〉2,243円 |
| | ★沙羅曼蛇リミックス(仮) | コナミ/キングレコード | 〈込〉2,447円 |
| | ★ツインビーPARADISE ドラマコレクション2(仮) | | 〈込〉3,059円 |
| | ★ときめきメモリアル ボーカル・コレクション5 | コナミ/キングレコード | 〈込〉3,568円 |
| | ★とべ!ポリスターズ/トータルバイス | コナミ/キングレコード | 〈込〉2,243円 |
| | オリジナル・ゲーム・サントラ | | |
| 12月24日 | ★マリオカート64"on CLUB CIRCUIT"(2枚組) | 徳間ジャパン・コミュニケーションズ | 〈込〉3,658円 |
| 98年1月1日 | ★がんばれゴエモン アニメサントラVol. 1(仮) | コナミ/キングレコード | 〈込〉2,548円 |
| | ★月刊ときめきメモリアルNO.18 | コナミ/キングレコード | 〈込〉2,243円 |
| | ★ときめきメモリアルpiano collection | コナミ/キングレコード | 〈込〉3,059円 |
| 98年1月21日 | 街 オリジナルサウンドトラック | ファーストスマイル | 〈込〉3,568円 |
| 98年1月予定 | ★カルドセプト(仮) | ファーストスマイル | 〈込〉2,548円 |
| 98年2月21日 | 夜明けのうた | ワンダーエンターテイメント | 〈込〉1,020円 |
| 98年春頃予定 | 英雄志願 オリジナル・サウンドトラック | メディアリング | 〈込〉2,548円 |
| 未定 | ★バトルアスリーテス大運動会TV | パイオニアLDC | 未定 |
| | アスリートサウンドトラックスSTEP | | |
| | ★バトルアスリーテス大運動会TV | パイオニアLDC | 未定 |
| | アスリートサウンドトラックスJUMP | | |
| ▼VHS&LD | | | |
| 11月28日 | 竜機伝承 Legend 3〜暁光〜(VHS/LD) | ケイエスエス | 5,800円 |
| | エルフ版 下級生 | ピンクパイナップル | 6,800円(通販) |
| 12月16日 | センチメンタルグラフティ サマーコンサート(LD) | アニメイトフィルム | 〈込〉5,800円 |
| 12月18日 | サクラ大戦〜桜華絢爛1(仮) | セガ/バンダイビジュアル | 未定 |
| | 超光速グランドールVol. 3 | バンダイビジュアル | 4,800円 |
| | 「告白…勇気をください…」(VHS/LD) | | |
| 12月21日 | ★バトルアスリーテス大運動会TV①(VHS/LD) | パイオニアLDC | 5,500円 |
| 年末予定 | オリジナルビデオアニメーション パワードール | バップ | 未定 |
| | サイキックフォース1巻 | ブロッコリー | 未定 |
| 98年1月予定 | ヴァンパイアハンター | アミューズビデオ | 6,600円 |
| | THE ANIMATED SERIES VOL. 4 | | |
| 冬頃予定 | パワードール(仮)(VHS/LD) | バップ | 未定 |
| 98年春頃予定 | メイキング・オブ・ゲーム攻殻機動隊 | 講談社 | 〈込〉2,000円 |
| | 〜デジタルアニメーションのすべて〜 | | |
| | サイキックフォース2巻 | ブロッコリー | 未定 |

★……今月DataBaseに初登場した新作

## 山下　章

**本誌の発売日付近に台湾社員旅行を敢行。レアなゲームグッズの購入をたくらんでいることは，あらためて言うまでもない。**

### 正直，泣きそうになりました

高田vsヒクソン戦に行ってきた。前日までは冷めた口調で「高田は勝てないでしょ」などと言っていたのだが，いざ会場に入ると，かつてUWFを応援していたころの記憶が甦(よみがえ)っている自分に気づいた。前田が現れ，宮戸がセコンドについたとき，気持ちの高ぶりは最高潮。勝ってくれ，高田——。心の底からそう思った。だが結果は，1ラウンドでの完敗。なんともやるせない気持ちになったものの，この戦いに挑戦した高田の勇気には，素直に頭が下がった。ハッピーエンドに勝るものはないが，こうした興行もまた，心に深く刻みこまれる。帰り道に思い出したゲームは『FFVII』だった。

## ベニー松山

**リブレット50を金欠の佐久間亮介より購入。昔からモバイルに憧れつづけていたせいか，そのコンパクトさに感動さめやらぬご様子。**

### ギャザのトークンにも使えるし……

『ポケモン』メタルフィギュアにハマってしまっている。1回100円のガチャガチャに入っているアレだ。現在60種類がモデル化されているのだが，残すところはあと2匹，マルマインとメタモンだけになった。

ドライブ帰りに西湘バイパスのPAで仮眠したとき，冗談で1回やってみたらヘビ(アーボック)が出やがった。これがくやしくて寝ボケ頭で30回ほどやってしまい，ついにコンプリートを目指すようになっちまったのだ。今じゃすでに赤青緑を買いそろえる以上に金を突っこんじまってる。

さすがに恥ずかしくて，小学生がやってるときにはできない。誰かトレードしてェ。

## 稲垣宗彦

**マシンを持ち寄っての『Quake』LANパーティーを計画中。10人前後が集まる模様。みんなホントにスキなのね。**

### 『QuakeII』に期待大だっ。

突然のテスト・バージョン配布に，周囲のファンはかなりの驚喜。気づくと容量11MBというこのファイルをゲットすることを，まったくためらわない人ばかりであった。「考えてみたら，『PainKeep』は14MBだったっけ？」と，今までにダウンしてきた『Quake』関連のファイルの大きさに，あらためて気づかされる。ふと『Quake』のディレクトリの容量を算出してみると，600MBに届こうというイキオイ。どうりでHDDが足りなくなるはずだ。このうえ『QuakeII』が入るとなると……。今からHDDの増設を考えておかねば。それにつけても，ゲームバンク版『Quake』，ホントに出るの？

思わぬこぼれ話が聴けるかも？

# 本誌ライターたちがゲームについて語る Final Stage

ファイナル・ステージ

## 八巻将之

**続編が発表されたにもかかわらず，「命」の対戦物語は遅々として進まず。いつ完結するのか，本人も知りたいらしい？**

### 生死をかけてホールドせよ!

やっぱり食わずギライってのは良くないね。こんなに『デッド オア アライブ』がおもしろいゲームだったなんて，SS版の発売日まで気がつかなかったんだから。

購入したのはホントに気まぐれ。ヒマつぶしにはなるだろうくらいの気持ちで遊んでみたら，これがめっぽうおもしろかった。とくに相手のしゃがみ攻撃を読み切ってディフェンシブ・ホールド（＝受け流し）をキメたときの快感は，『餓狼SP』のギースで中段当て身投げをキメたときのそれに通じるものがある（たとえが古いかな？）。

見た目はイロモノっぽいところもあるけど，やっておいて損はないゲームだよ。

## 山田真也

**連日の激務に追われ，事務所に軟禁状態の日々。おかげで体重が激増し，「花郎(ファラン)に似てる」説もすっかり忘れ去られたらしい。**

### 祝・読ホン10年目突入!

そう，じつは読ホンは来月号からついに10年目に突入するのだ（つまり，ちょうど今月号で丸9年)。これもひとえに，アツい読者のみなさまのおかげ。ちょうど節目の年なので，これを機にマンネリ気味の現状を打破すべく，新企画も検討中だ。

さて，『ドルアーガの塔』に魂をささげた身としては，やはりWin95版『ナムコヒストリーVol.2』が気になるところ。サンプル版をプレイしてみたが，攻略本を足で押さえながら遊んでいたファミコン版世代にとって，同じモニター上に攻略法が載る攻略ツールは非常にうれしい。でも，一番うれしいのは同梱のマウスパッドだったりして。

## 片平鍾瀛

**闘技場副担当としてイメージを保多手氏に語る。ほぼ自分の思いどおりになるが，イラストの天使に前任者の呪いを感じたとか。**

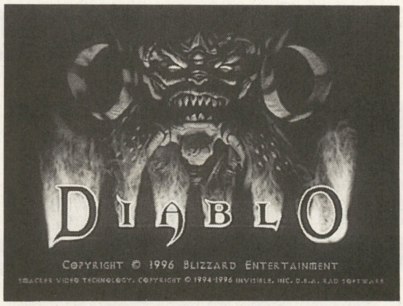
### 趣味が仕事。じゃあ，仕事は遊び？

これだけ大量のソフトが出ていると1本のソフトにかける時間が短くなる。けれど，自分が「これだ!」と思えるソフトに出会ったら，たとえ周りにプレイしている仲間がいなくても，とことんやりこんでいる。

最近，小石氏から『サンダーフォースIII』のステージGORGONは，ノーミスでショットを撃たずボスのところまで抜けることが可能だと聞いた(しかもレベルはマニア)。くり返し挑戦するが，ノーミスはいまだ成功せず。しかも達成したときに得るのは，ただの自己満足だと僕は知っている。一見ムダにも見えるこういった行為が好きだからこそ，この仕事がつづけられるんだな。

# ディアブロ世界（ワールド）への誘い（いざない）

祝！
日本語マニュアル付き
売行好調




■ソース（日本語マニュアル付き英語版）
■Windows95，NT4.0（PC-98機能限定対応，ただしメーカー保証はなし）

**動作環境**

●CPU：Pentium 60MHz以上
●メモリ：8MB以上（マルチプレイは16MB以上）
●CD-ROM：2倍速以上
●グラフィック：640×480ドット以上，256色以上
ビデオカードがDirectXに対応していること
●サウンド：Windows95対応のサウンドカードが必要
●その他：ネットワーク・プロトコルにより複数同時プレイ可能

## 第6回：シングルプレイの遊びかた

あいかわらずプレイ人口も多く，売り上げも上位に食い込んでいるアクションRPG『DIABLO（ディアブロ）』。口コミで聞いて最近になって遊びはじめた人も多いことだろう。もうすっかり遊び倒したって人も，今からだって十分楽しめる。今月の特集はすでにやりこんでいて，普通のシングルプレイの遊びかたに飽きた人向けだ。いくらでも遊べますぜ，このゲーム。コーナー自体は最終回なんだけどね。　（文／藪良小路）

### まだまだ遊べる　シングルプレイの奇妙な楽しみかた

先月でも予告したとおり，今月はシングルゲームのヘンな遊びかたを紹介。ベーマガではネットワーク環境を所有していない読者が大半を占めることもあって，シングルプレイがメインなのが実際だと思う。普通はクエストを解いたりして，最終ボス「ディアブロ」を倒すのだが，そのあとの遊びかたってあるのだろうか？　うむ，ありますとも。どっちかって言うと「やりこみ」的なものが多いんだけどね。まず，スタンダードな手順としては，ざっと以下の4段階。

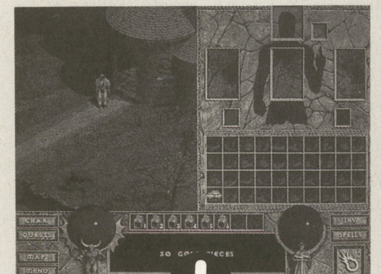
**①普通にプレイしてディアブロを倒す**
**②レベルはそのままにゲームを作りなおしてもっとラクにディアブロを倒す。まだ解いていなかったクエストにも挑戦する**
**③キャラの育てかたを変えてみる。とくにローグはオールマイティなので，いろいろ工夫できる**
**④職業を変えて，①～③を実践してみる**

ほかにもいろいろ考えられるが，アイテム収集は，出現する機会や品ぞろえが貧弱なのでマルチプレイほどは楽しめないだろう。「セーブしないかぎりデータが保存されない」という特性を活かし，毎回，新規レベル1キャラを作って，ほぼ同一の条件下でタイムアタックやスコアアタックをすると楽しめる。

ネットワークを接続せずにマルチプレイの1人プレイをしている人も多いようだが，クエストの量はシングルプレイのほうが充実しているので，一度ぐらいは遊んでみてほしい。飽きたら，右の2ゲームなども試してみよう。

#### マジック・シューティング

シューティングは男のロマン！　てなわけで，作りたてのレベル1ソーサラーの杖を売り払い，所持金すべてをマナ・ポーションにつぎこむべし。そんでもって使用魔法をFIRE BOLTに限定して，ダンジョンに降りる。1発でも火球をハズすと，貴重なマナがムダになり，自分の首を絞めることになるのだ。街にもどらず，どれだけ短時間でレベル3に成長するかを競う。ま，たいがい途中で死ぬんだけど。



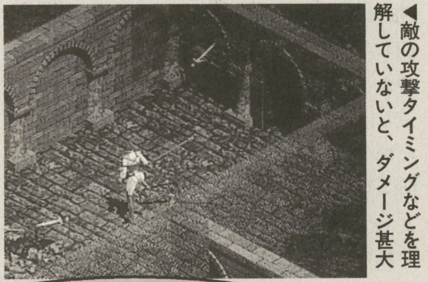
◀直接攻撃は禁止する。杖ひとつ持っていってはいけないぞ

◀マナの切れ目が，命の切れ目。タイムより生存こそが重要だ

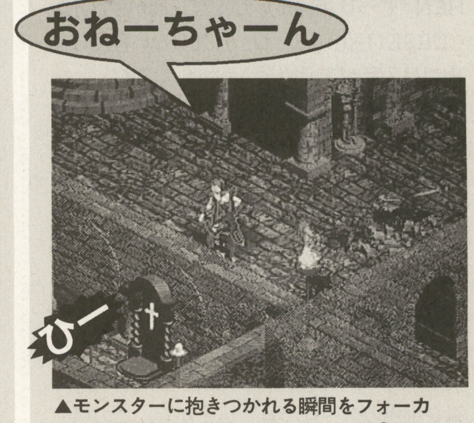
●レベル3までの最高タイム（筆者）●
**9分58秒**

#### ねえちゃんキック

ローグねえちゃんの長いおみ足が好きなんじゃーという人には，装備をハズして蹴りだけで戦うことをオススメする。しかし，弓を持たないローグに何ができるかと言えば，せいぜいDEX値の高さを活かして逃げまわることぐらい。杖や盾でも，手にすれば武器として装備してしまうので，使用は禁止。キツい。



◀敵の攻撃タイミングなどを理解していないと，ダメージ甚大



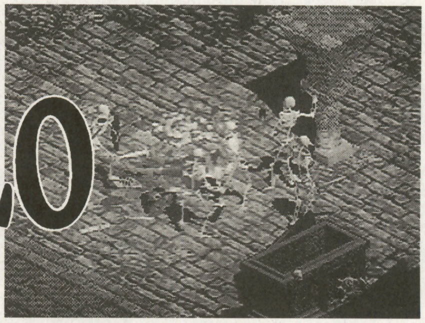

▲モンスターに抱きつかれる瞬間をフォーカスしてみました。それって，セクハラ？

世界一役に立たない『ディアブロ』講座

# BATTLE OF DIABLO

バトル・オブ・ディアブロ

第3回



### 前回までのあらすじ

隠された七つのアイテムを求めて，影と編はダンジョンを捜索していたが，やぶらーはさまざまなコスい手を使って妨害する。いま，まさに影が倒れ，レベル1ローグの編に引導が渡されんとしたとき，やにわに編の体力と装備がアップした。隠されていた能力を解放したのである。

## §5 サルベージ

HEN(編さん)「レベル1の能力値で，レベル20の経験値を満たすのはキツかったよ。浅い階層のザコでは，もう1EXPも入らなかったからね」

MISTIK-X(やぶらー)「不可能です，そんなことは。たしかにレベル1でも，格子ごしに弓矢を打てば，ブッチャーでも倒せる。しかし，弓がまるまる1本ダメになるほど，矢を撃ちつづけることになるはずです。地下に降りれば，扉を開けてくる敵もいるし，矢を撃ってくる敵もいる。そんな弱い弓で，レベル20まで経験値をかせげるはずがないでしょう。さては……編さん，チート(データ改造などのイカサマ)をしましたね!?」

HEN「ベーマガで以前紹介した『UNEARTHED ARSENAL』でも，『DIABLO TRAINER』のようにマルチプレイ・キャラのデータを改造し，レベル50のキャラを簡単に作れるようだが……私はそんなマネはしていない」

MISTIK-X「では説明してもらいましょう。どうやってそこまでPOINT TO DISTRIBUTEをため込んだのかを」

HEN「じつは相棒がいたんだ。彼がSTONE CURSE(石化)をかけたり，死なない程度に痛めつけ，私がとどめをさしていたのだ」

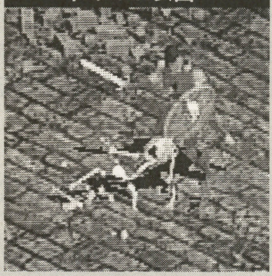
MISTIK-X「……たしかにインチキではないですが，あんまり胸張っていばれるものでもないですよ」

HEN「とにかく，キミの弱点は見切った！ 火炎系の呪文に弱い。魔法特化しているため，ウォリアーのくせに接近戦にさほど強くない。魔法を使ってもマナがすぐなくなる。しかもさっき影さんのFIRE BALL(ごっつい火の球攻撃)でかなり薬を使いこんだハズだ。つまり，満身創痍のボーロボロ。いまなら，この弓でキミの心臓を射抜くことはたやすいね」

### キミもあつめよう，かっこいいスカルグッズの数々

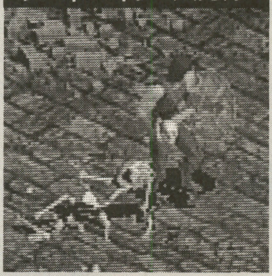
スケルトンを倒すと，骨が飛び散る。頭ガイコツも当然床に転がっているのだが，じつは画面表示のプライオリティ(優先度)が高すぎるため，キャラが重なると，頭ガイコツが手前に表示されてしまう位置がある。まるで浮いているような状態なのだが，それを利用して，うまくそのうしろにまわりこんでいれば，こんな写真も撮れてしまうのだ。

ドクロの盾



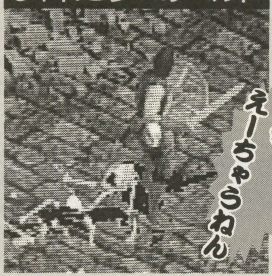
▲スケルトンの持つ盾よりも，上品でつつましやかなドクロをはめこんだ年代物の逸品です

ソード・オブ・スカル



▲ツカの部分にスカル(頭骨)を高級象牙であしらいました。歴戦の戦士にふさわしい品です

しゃれこうべのベルト




▲ベルトにガイコツ状ポケットを付属し，機能美と威圧感を兼ね備えています。一家にひとつ

MISTIK-X「たしかにそのとおり。それでは，ちょっと仕切り直しといきません？ 影さんは死んじゃってるのに，なぜか死体がそのままになっている。早く街からやり直せばいいのにです。私と編さんのやりとりを見のがしたくないんでしょうね。ですから，いま私を街に補給に行かせてくれたら，影さんも無事に再出発できますから，編さんも味方がいて心強いでしょう？」

HEN「しかし，この好機を逃すと，今度はどんなワナをはられるか。EAR OF MISTIK-Xだけは，いま奪っておきたいね」

MISTIK-X「編さんでも装備できる，とっておきのアイテムがあります。それを差し上げるので，今回だけ見のがしてもらえませんか」

HEN「今，持ってるの？」

MISTIK-X「持ってます。殺したら手に入らないよん。見る？ 見る？」

HEN「……じゃあ，見るよ」

MISTIK-X「じゃ，こっちきてください。大丈夫，ワナはないから。ここでいいです。……いま時代はドクロ・ブーム！ 世紀末だからこそ，誰もに訪れる平等なる破滅の象徴・ドクロが流行中です。今日はお集まりいただいたかたがたに特別に，私の自慢の逸品をお見せしましょう。まずは，ドクロの盾。SPLIT SKULL SHIELDとかではありませんよ。このどこにでも売っていそうな丸い盾(BUCKLER)を装備します。ここにはスケルトンの残骸があって，頭蓋骨が転がっていますね。盾をこうして重ねると……あっと不思議，盾にドクロが張りついちゃったー!? 新種のユニークアイテムだぁ～ッ!!」

HEN「……はあ？」

MISTIK-X「おつぎはソード・オブ・スカル。剣にこれまたドクロのついた貴重品だ！」

HEN「もう，わかったから。いいよ」

MISTIK-X「こう腰をひねれば，あっと言う間に，ベルトにハイセンスなドクロのポーチが！ うわおう，おっしゃれー！」

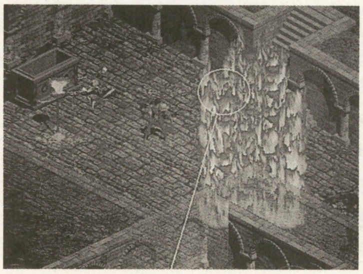
HEN「もういいってば。……FIRE BOLT」

MISTIK-X「おごわ!? いきなり魔法ですかい，そいつぁ卑怯な」

HEN「いいから早く死んでってば」

MISTIK-X「ちょっと逃げますよ，はいはい」

HEN「こら待つんだ，卑怯者」



◀心頭滅却すれば火もまた涼し。FIRE WALL平気の術

MISTIK-X「約束やぶったの編さんでしょ」
HEN「誰も約束してないって。だいたい，あんなくだらないアイテム，誰がほしがるかっつーの。あーあ，地上に逃げるんかい。まあ，いいや，こうして地下1Fの階段にFIRE WALLを敷きつめておけば，もどってきたときに即死だしね」

★

MISTIK-X「無事に街で補給してきましたー」
HEN「飛んで火に入る夏の虫！　ははは，MISTIK-Xのうめき声が聞こえるぞ。……あれ？　やぶらー君，RESIST FIRE上げてきた？　FIRE WALLの真ん中にいて，ぜんぜんHIT POINT減ってないみたいだけど」
MISTIK-X「FIRE WALLですか？　どこに？　あ，もしかして私がくる前に仕掛けておいたんですね，ムダなのに。そっちではダメージ食らってるように見えますが，こっちのキャラには被害はおろか，FIRE WALL自体，発生していないんですよ，こういう場合」
HEN「え，そうなの？　しまったー，システム解析が甘かったか……普段，素直なプレイしかしてないからなー」
MISTIK-X「まあいいや，とりあえず，決着をつけましょうよ」
HEN「そうだね，はい，FIRE WALL」
MISTIK-X「こ，今度は有効です，こっちにも見えてます。痛い痛い，部屋中，炎で埋め尽くさないでください。うわー死んだー」
HEN「あ，いいところで死んでるねー。ここから動かずに金貨を奪えるよ。えーと，死んだら所持金の半分だけ落とすんだよね」
MISTIK-X「くそー俺の金ー」
HEN「まあまあ，ちょうどRESURRECT(復活)の巻物を持っているから，生き返らせてあげるよ」
MISTIK-X「いい人だー，ありがとうございます……って，FIRE WALLが消える前だからダメだってばー！」
HEN「あらー，せっかく生き返ったのに，また焼け死んじゃったねぇー。さらに所持金の半分が地面に落ちましたとさ」
MISTIK-X「くそ，ワザとだなー，私を貧乏にする気かー」
HEN「そろそろFIRE WALLの効果が消えるころだね」
MISTIK-X「なにが，そろそろ，ですか。さっきから追加で呪文を唱えていたくせに」
KAGE「おーい，生き残りのモンスターつれてきたぞー」
MISTIK-X「影さん復活してたんですか」
HEN「そーれ，もう1回RESURRECTだー。そんでもって死なない程度に魔法なんてぶつけたりしてー，トドメにモンスターをけしかけたりしてー」
MISTIK-X「影さん，こっちこないでって。生き返ったばかりで，ただでさえ体力残ってないんだから。な，なんか薬で回復するハシから攻撃が飛んでくる気がするぞー!?」
HEN「キミの体力を監視しているからねえ。そろそろポーションもなくなったかな？」
KAGE「ほれ，モンスターに食われてまえー」
MISTIK-X「モ，モンスターに殺されてしまったら，装備武器をすべて放り出してしまうじゃないですかっっ」
KAGE「だからそれが狙いなんだって」
MISTIK-X「ウォリアーは一度アイテムなくしたら，なかなか復帰できないんですっ！」
KAGE「だからそれが狙いなんだって」
MISTIK-X「はうー，かくなるうえは，失った大事なアイテムを取りもどす方法を，欄外に特集してやるー！」
KAGE「それはいいことだねえ。じゃあ，思い残すことなく死んでくれたまえ」
MISTIK-X「でもやっぱ，くやしー！」
KAGE「とか，なんとかやっているうちに，夜も明けて……」

★

というわけで，この戦いは混乱のうちに幕を閉じたわけである。最後の勝者が誰であったのかは「バトル・オブ～」の伝統にしたがい，ここでは明らかにはしない。

ついでに言うと，この『ディアブロ』の連載もひとまず今月で終了。人気のあるうちに消え去るのは，ある意味望ましい終焉(しゅうえん)の形である。

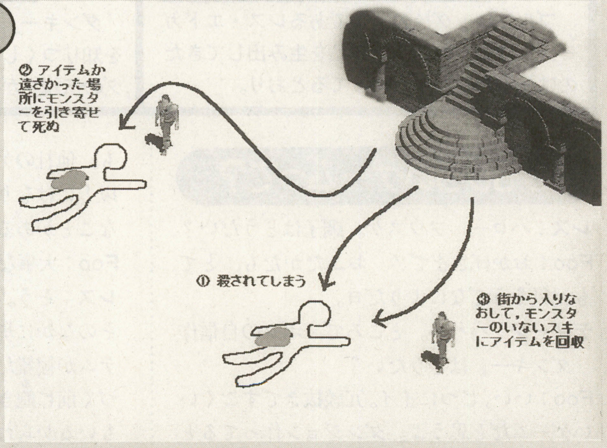
このコーナーが再開されるのは，Mac版が発売されたときであろう。

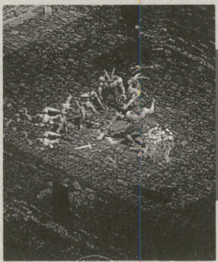
## 死して屍拾うものなし
## アイテム回収の基本

マルチプレイ中，モンスターに囲まれてタコ殴りにされた経験のある人は多い。装備していた強力な武器や防具，装飾品，そして所持金の半分は，死体とともにその場所に転がる。仲間がいなければ復活もできず，街からやり直すも手持ちの現金で用意できる装備はまこと貧弱。死んだ場所に取りもどしに行ったところで，死体を囲んでいる敵に返り討ちにされるだけだ。かくして装備はどんどん貧弱になり，このコラムが必要になる。

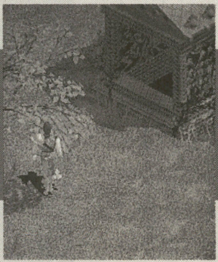
### 概要説明

自分のアイテムの散乱している場所に群がるモンスターを誘導し，現場から引き離すべし。その階層への侵入口にもどってはいけない。むしろ反対側へと進むこと。装備は必要最低限の防具とポーションだ。可能なかぎり引き離したら，もうその場で死んでもいい。あとで街から再侵入し，ゆうゆうと現場にもどって装備を回収するのだ。成功を祈る。

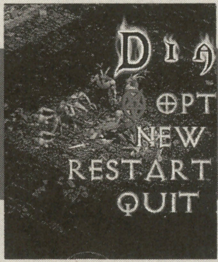




▲ああ，死んでしまった。せっかく手に入れたユニークアイテムが……

▲死んだら街にもどろう。手元に残った金貨で装備を整え，回収作戦開始だ


▲回収作業の1回目は，おとり作戦に徹するのだ。さあ，現場へと向かおう

▲なるべく多くのモンスターを引きつけて，アイテムから引き離せ



▲モンスターをある程度歩かせたら，無理に逃げきらずに死んでいい

▲再び侵入口から入って，誰もいない現場でゆうゆうと装備を再装着だ

ダンジョンキーパー
スペシャルインタビュー

# Bullfrog（ブルフロッグ）がやってきた!!

今月は『ダンキー』を作ったブルフロッグ社の社長，プログラマー両氏にインタビューを敢行! 実際には畏敬と緊張のあまりに敬語ガチガチの取材だったが，ここでは，あえてフランクな文章にして掲載したぞ。（加藤Fooすけ）

## 今回のインタビューに出席してくださったかたがた

### レス・エドガー
Les Edgar

ブルフロッグ社の社長であるレス・エドガー氏。数多くのヒット作品を生み出してきたのは読者のみんなも知ってるとおり。

### ディーン・カーター
Dene Carter

『ダンキー』のプログラマーで，そのすべてを知りつくしている，いわば神。GB版『ゼルダの伝説』がいたくお気に入り。

### 根本雅孝

EAUKのアジアビジネス・マネージャー。本文には登場しないが，今回のインタビューが実現できたのは，氏の通訳があってこそ。

## おもしろいゲームって?

**レス**：ハロー，フウスケ。調子はどうだい？

**Foo**：おかげさまで! おふたかたも，とても元気そうでなによりだヨ。

**ディーン**：ハハハ。ところで，ボクの自信作『ダンキー』はどうだい？

**Foo**：いい。じつにイイ。冗談抜きですごくいいゲームだと思うよ。ダンジョン作ってるときも楽しいし，敵との戦闘も手に汗にぎるよね。拷問（ごうもん）や洗脳も，ブラックなものなのに，どことなくユーモアがあっていい感じだ。どうしてあんなおもしろいゲームが作れたの？

**ディーン**：うん，それはね，プレイヤーが望むことを全部できるようにしてあげた，というのがひとつだね。たとえば，フウスケがさっき言ったような拷問や洗脳なんかも「このゲームではこんなことができますか?」というプレイヤーの要望に応えた結果なんだ。

**レス**：そして重要なのは，とにかくオリジナリティを追求することだね。何をするにしても，他社のゲームをマネたらその作品はそれ以上にはなりえない。さらに，ほかにも大事なことがある。

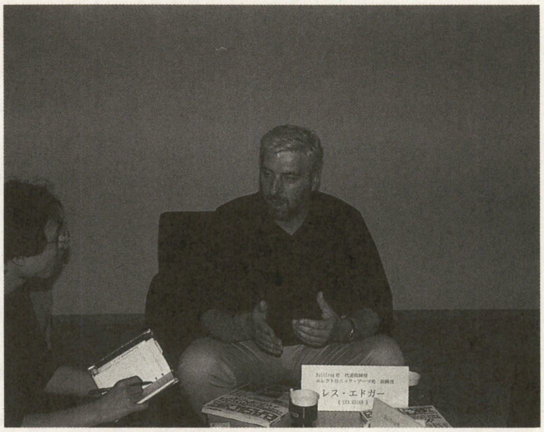
**Foo**：大事なこと……？

**レス**：そう。それは，シンプルさだ。そして，そのなかに奥深さがあること。ゲーム・システムが複雑だと，おもしろさに気づく前に飽（あ）きてしまうプレイヤーもいるからね。

**Foo**：ふむふむ。よくよく考えてみれば，オイラのハマったブルフロッグのゲームって，古くは『ポピュラス』から，最近は『テーマパーク』まで，どれもシンプルながらのめりこむゲームだったなァ。

**レス**：ハハッ，そういってもらえるとうれしいね。とにかく，今言ったようなことを心がけてゲームを作るのがポイントだよ。そして，うちのゲームは多様性もウリにしているんだ。たとえば『テーマパーク』なら，ただ単に自分の作りたいように遊園地を作るだけでも，十分に楽しめる。慣れてきたなら，儲（もう）けるための遊園地を考えていくのも楽しいし，さらにはCPUを倒すプレイを楽しんだりすることもできるわけだ。

**Foo**：ナルホドねえ。



▲「日本のゲームでは宮本氏の『マリオ』シリーズが絶品」と語る。老若男女を問わず楽しめるゲーム性を高く評価していた

## ダンジョンキーパーのこと

Foo：ところで『ダンキー』って，対2P戦がおもしろいよね。オイラなんかはついついアツくなって，何時間も遊んだりして。

ディーン：そうだろう？　ボクらはゲームを作るとき，対戦プレイからはじめるんだ。

Foo：えッ，CPU戦からじゃないの？

ディーン：イエス。やっぱりこの手のゲームは，対2P戦がおもしろいよね。だから，まずは徹底的に対2P戦をやりこむ。そうして，そのなかで生まれたおもしろい動きや，有効な手段をCPUのAIにやらせるんだ。

Foo：へぇ！

ディーン：だから『ダンキー』のCPUの動きは，対2P戦のたまもの，ってわけだ。

Foo：それ，わかるなあ。CPUの動きって，参考になる部分も多いからねぇ。敵の行動にはそういう秘密があったんだ。……ところで，もし家庭用に『ダンキー』を移植するとしたら，やっぱり通信対戦なんかは必須だよね？

ディーン：そうだね。もし，通信対戦の部分を簡単に移植できるなら，ぜひそうしたいところだね。でも，時間がかかってしまうようなら，その部分はなくなるかもしれない。

Foo：そんなぁ……。

レス：残念ながら，イギリスでは友だちの家にゲーム機を持っていって通信対戦をする，ということはあまりやらないんだ。でも，もし日本の市場が通信対戦を求めているなら，できるかぎりそれに応えるつもりだよ。

Foo：ぜひ，そうしてほしいなあ。あと，もし通信機能をつけるなら，対戦プレイだけじゃなくて，2on2とかの協力プレイもやってみたいし……。

ディーン：協力プレイ？

Foo：そう。『ポピュラス』のころから思ってたんだけど，ブルフロッグのゲームって，どれも対戦プレイはあっても協力プレイはないでしょ。『ダンキー』もそうだし。

レス：ふむ！　たしかに言われてみればもっともだ。

ディーン：まあ，技術的には不可能じゃないから，やろうと思えばできないことはない。でもフウスケ。キミは『ダンキー』で，重要なことを忘れていないかい？

◀対戦プレイがアツい『ダンキー』。みんなもやるのだ！

Foo：……？

ディーン：それは，ダンジョンキーパー自身が“悪”ということさ。

Foo：あ，そうか！

ディーン：わかったかい？　仲のいい“悪”っていうのもおかしなハナシだろう？　だから『ダンキー』にかぎって言えば，協力プレイだけは絶対にありえないね(笑)。

◀装飾品バリバリのディーン。なんか，プログラマーというよりもミュージシャンって感じ

## ブルフロッグのこと

Foo：ええと……ブルフロッグって，どれくらいの規模の会社なのかな？

レス：まあ，従業員で言えば，約100人ほどが働いている会社だね。

Foo：なるほど。で，そのなかで，だいたい何ラインの開発が進められているの？

レス：それは企業秘密(笑)。おっと，いまのはジョークだよ。……現在動いているのは3ラインで，まずはじめに『ポピュラス』シリーズ。つぎが『テーマ』シリーズ。そして『ダンキー』シリーズといったところかな。でも，これはあくまでメイン。ヒットしたシリーズの続編は，当然作っていくべきだけど，それだけだと新しい発想のものはなかなか出てこないからね。そこで，メインのラインにいる人以外は，新しいアイデアを練りこんだゲームを，試行錯誤しながら作っているのさ。

Foo：それは，大事なことだよね。ひとつのパターンに凝り固まると，いつかは飽きられてしまうわけだから……。

レス：そこで，うちの会社では年に1回「ゲーム・デー」というものを設けているんだ。

Foo：それって……？

レス：うちの会社の従業員がみんなで企画を持ち寄る日のことさ。プログラマーはもちろん，秘書や事務まで，誰でも自分のアイデアを発表できるんだよ。

Foo：えっ……イイなあ。

レス：その発表形式はなんでもいい。ビデオでもレポートでも，ゲームそのものを作ったってかまわないのさ。そして，それらのなかからすぐれたアイデアを新作に生かすんだ。

Foo：じゃあ，たとえば，オイラのような部外者のプレイヤーでも，なにかのアイデアがあれば，それを聞いてくれたりとかは……？

レス：OKだよ(笑)。ただ，うちのスタッフはみんなキツイことを言うからねぇ。たとえ何を言われても，傷つかない精神力があるなら，いつでも歓迎するよ。

Foo：ぜひ！　お願いします!!

## 気になる新作は……？

Foo：さて，先ほど言ってた『ポピュラス』の新作のハナシだけど……。

レス：そんなハナシ，したっけ(笑)？

Foo：ふふふ。さきほど『ポピュラス』シリーズが動いてると聞きましたので。それで，ズバリいつごろの発売になりそうなんです？

レス：オォ，日本のリポーター，みんなナシモトみたいだって言うウワサは本当だったのかい(笑)？　……そうだね。『ポピュラスIII(仮)』に関しては，なるべく全世界での同時発売を考えているよ。とくに，日本人はイギリス人とゲームの嗜好も似ているようだし，自分でも日本はイギリスのつぎに大事な市場だと考えているからね。イギリスにかぎりなく近い発売になるんじゃないかな？

Foo：具体的には？

レス：（苦笑）早くて来年の3月か4月には出したいと思っているのが正直なところだね。『ポピュラス』シリーズは，うちにとって大事なタイトルのひとつなんだ。だから，素晴らしいゲームを作るためなら，発売日を延ばすことも十分にありうるよ。

Foo：ふむふむ。

レス：それから，ゲーム内容がああいった神の戦い，といった感じだから，諸外国との宗教観の関係で，発売が遅れたりすることもあるのさ。でも，そのあたりの調整を含めても，なるべく早く出せるようにはしたいね。

Foo：もう，自称“ブルフロッガー”のオイラとしては長くは待てない！といった感じなんだけど，これはかりは仕方がないかな？

レス：日本のファンのみんなの期待を裏切らない作品にするようにガンバるよ。

Foo：そのときは，対戦プレイじゃなくて，協力プレイなんかも……？

ディーン：やってみたいね。

レス：おっと，そろそろ時間のようだ。それじゃ，われわれはおいとまさせてもらおう。

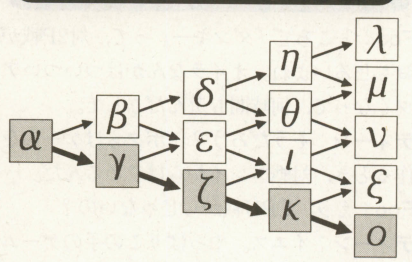
ディーン：次回作にも期待してもらっていいよ！　これからもよろしく！

宮崎教授の

# 短期集中攻略

DARIUS Ver.2 Gダライアス

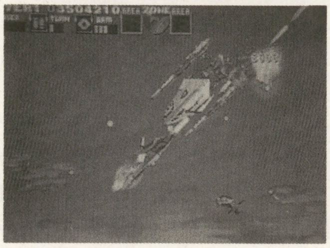
今月のルート




『Gダライアス』の短期集中攻略は，今月で最終回。というわけで今回は，シリーズおなじみの宿敵・Great Thingが待ち受ける最難関ルートを，ボス戦を中心に徹底攻略する。キミの潜在能力を100％引き出して，このコースを完全制覇するのだ！

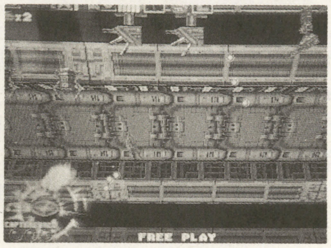
## まずは各ステージの注意点を知っておくべし

### STAGE E



▲とにかく，中ボスのクイーンチャイルドの耐久力がハンパではない。確実にキャプチャーするためには，ボムを2回使ってヘッドパーツを破壊すること。コイツをキャプチャーしないと，ボスのクイーンフォッスルには勝てないぞ！

### STAGE L



▲要塞内部に入ると，いきなり敵の攻撃が激しくなる。要塞に突入する前に，あらかじめαビームをためておき，この地点にきたら放出させよう。ラクに切り抜けられるうえ，カウンターボーナスをたくさん得ることができるのだ

### STAGE S

▲注意する点は，ステージ中盤以降の，ダケッタとRベンサープラスが出現するポイント。ここではショットのパワーアップアイテムも出現するが，アセッて取りに行ってはいけない。画面左から敵機が攻撃しながら出てくるからだ

### STAGE V'

▲ステージ開始直後，画面のあちこちから，突如エムキッツが数機出現するので，この位置で待機していよう。エムキッツが完全に出現したら，出てきた順に破壊していくべし。そうしないと，画面中が敵の弾だらけになってしまうぞ！

## 各ステージ・ボス攻略法一挙公開!!

### γ ZONE QUEEN FOSSIL STAGE E

#### 攻撃の順序に注意

『ver.2』のクイーンフォッスルは，攻撃パターンの順序が前バージョンと変わったことで，大幅にパワーアップしている。

変化したのは，中ボスのクイーンチャイルドを放出したあとの攻撃。『ver.2』のクイーンフォッスルは，左に移動せず，右に位置して攻撃を仕掛けるようになったため，βビームを放つまでに，数々の攻撃パターンが追加されたのだ。

それらの攻撃をうまくかわすためには，やはりクイーンチャイルドを確実に捕獲し，盾がわりにして進んでいくといい。

#### 1.ミニ尾ビレからレーザー

レーザーとレーザーの間隔がせまく，そのあいだに入ってかわすのはシビア。しかし，この攻撃は，10発ごとにレーザー間隔が少し広くなるので，そのときを狙えば，安全に避けることができる。

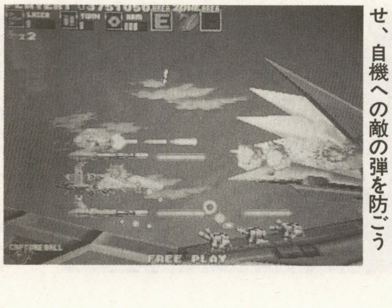
うまく10発ごとのあいだに入るには，レーザーの発射される砲台をしっかり見て，レーザー10発分をひとまとまりの束として考えること。リズムに乗れば，比較的ラクにかわすことができるぞ！

◀このように，10発ごとにレーザーの間隔が広くなる

#### 2.背中砲台

とにかく，フェザー弾とスプレイガンを鬼のように撃ってくる。ここは，キャプチャーした中ボスをうまく誘導し，盾にして敵の弾を防ぐこと。そして，中ボスのレーザーで砲台を攻撃するのだ。

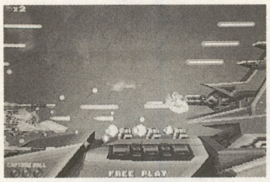
ただし，盾にするときに下のほうに誘導しすぎると，中ボスがクイーンフォッスルにメリこみ，大ダメージを受けてしまうので注意。ここで中ボスがやられると，そのあとの攻撃に苦戦することになるぞ！



◀中ボスはこの位置で待機させ，自機への敵の弾を防ごう

## 5.背中砲台ガトリングガン～

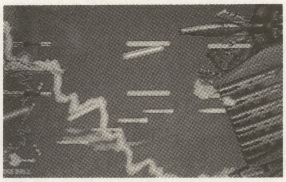
砲台の耐久力が高いうえ，攻撃が激しい。αビームを使って，砲台とガトリングガンを破壊してしまおう。




◀αビームを使いたくなければ，このように砲台と水平に位置してショットを撃ちこみ，破壊しよう

## 12.尾ビレから……

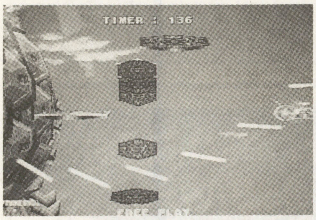
サンダーレーザーは自機に向かって放出される。尾ビレをよく見て，サンダーが充電されたら，すばやく自機を移動してかわせ！



▶画面中央後方で待機し，充電されたのが下の尾ビレなら下，上の尾ビレなら上に移動してかわそう

## 13.うろこ飛ばし+レーザー

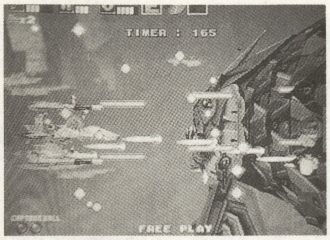
レーザーを避けるときに，寸前でかわすのではなく，上下に大きく動いてかわせば，うろこが飛んできても当たらないぞ！




◀レーザー攻撃がはじまったらαビームをタメておこう。画面後方で上下に大きく避けるのがコツ！

## 10.うろこのなかから……

前の攻撃でキャプチャーしたクイーンチャイルドを盾にしてホーミングミサイルCを防ぎ，画面中央で2本のレーザーを避けることに専念する。つぎにくるフェザー弾も，中ボスで防いでしまえばOK。

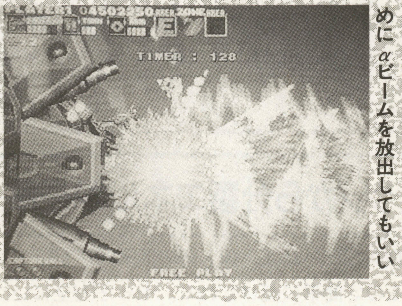



◀ボスが右に移動したら，中ボスも右に誘導して敵の攻撃に備えておくこと

## FINISH

## 14.うろこのなかからβビーム

前の攻撃でタメたαビームを，βビームに合わせて放出すれば，ボスを破壊できる。もしここまでに中ボスを連れてこられなかったら，速攻でアイファザーを捕獲し，αビームをタメてカウンターを仕掛けろ！




◀フェザー弾がこわければ，早めにαビームを放出してもいい

## QUEEN FOSSIL (STAGE E) の攻撃パターン

1. ミニ尾ビレからレーザー／尾ビレからホーミングミサイルB
2. 背中砲台からフェザー弾＋スプレイガン
3. 背ビレブーメラン
4. うろこからホーミングミサイルB
5. 背中砲台からスプレイガン／ガトリングガンからフェザー弾／レーザー砲からレーザーA＋直角ホーミングレーザー＋ロングレーザー
6. 背ビレブーメラン
7. うろこからミサイルB
8. 頭のハッチからザコ(アイファザー＋モトジーフ）と中ボス（クィーンチャイルド）放出
9. 体当たり（頭突き）／口からホーミングソリドミサイル
10. うろこのなかからレーザー＋ロングレーザー＋ホーミングミサイルC／うろこを閉めてフェザー弾（大）
11. うろこからミサイルB
12. 尾ビレからサンダーレーザー／ミニ尾ビレからレーザー（壊れているときは5WAYフェザー弾）
13. うろこ飛ばし＋レーザー攻撃
14. うろこのなかからザコ（アイファザー)放出＋βビーム＋フェザー弾(大)
15. 尾ビレからロングレーザー＋5WAYフェザー弾
16. うろこからミサイルB（上下方向）
17. 体当たり（頭突き）
18. 9にもどってくり返し

## ζ ZONE
## ABSOLUTE DEFENDER
STAGE K

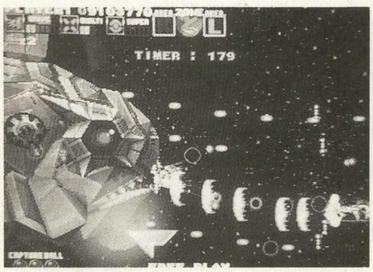
### ランダム攻撃をどうかわすか

このアブソリュートディフェンダーは，下アゴにバリア発生装置を装備しており，これを破壊しないかぎり一切の攻撃を受けつけない。また，バリア発生装置は，一定時間たつと再生するので，再度破壊しなければ，ダメージを与えることができないのだ。

加えてこのボスは，攻撃パターンがランダムで選出されるため，つぎにどの攻撃を仕掛けてくるか，攻撃されるまでわからない。よって，敵の動きをよく見て，早急に攻撃パターンを把握して対応せねばならないのだ。そのためには，何度も練習して，攻撃が切り替わるタイミングを身体で覚えるしかない。

## 11.フェザー弾+スプレイガン

スプレイガンは画面左から右へまっすぐに飛ぶが，フェザー弾は自機に向かって飛んでくる。うまくかわすためには，画面端に自機を移動させ，ウェーブでスプレイガンを破壊しつつ，ボスが上に行ったら下に，ボスが下がったら上に移動するように避けること。そうすればフェザー弾をかわせるうえ，スプレイガンに撃ち負けることもない。また，ボスが上に移動したら，なるべくバリア発生装置にダメージを与えないようにしよう。

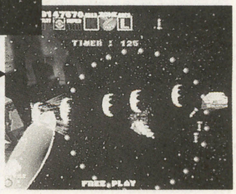



◀ボスの動きに合わせて，フェザー弾をうまくかわせ

## 7.口からザコ放出

ここでやっと敵機をキャプチャーできるわけだが，パンツァーグレネードは破壊すると全方向に撃ち返し弾を放つ。よって，パンツァーグレネードが放出されたら即座にキャプチャーし，これを盾にして撃ち返しに備えてから，ほかを破壊しよう。なお，このパンツァーグレネードは，カウンターアタックで使いたいので，ボムとしては使わないように。

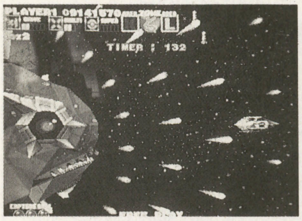
◀パンツァーグレネードが放出された瞬間，捕獲すること



▶早急にパンツァーグレネードを誘導し，盾にしよう

## 攻撃吸収弾B

画面端の上下どちらかなら，弾と弾の間隔が少し広くなるので，かわしやすいぞ。この攻撃を発動させたくなければ，バリア発生装置にショットを撃ちこまないこと！



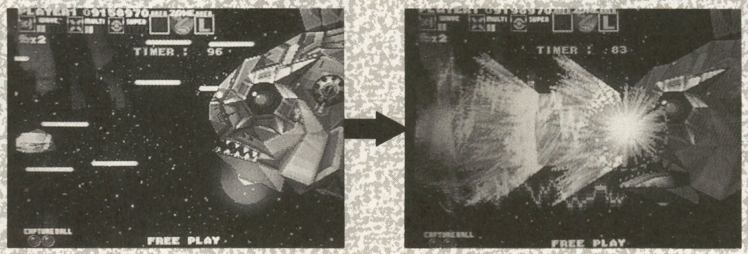
◀攻撃パターン5、10の時点で、ショットを100発以上当てていなければ、この攻撃は発動されない

## FINISH

### 11.直線ショートレーザー　12.βビーム

直線ショートレーザーを撃ってきたら，バリア発生装置が赤くなるまでウェーブを撃ちこみ，αビームをタメておこう。そして，Wβビームが放出されたらカウンターアタックを仕掛けるのだが，このときにβビームを吸収しながらバリア発生装置を破壊するのがベストだ。

▶この最中にバリア発生装置を破壊してしまうとカウンターがうまくキマらない



◀βビームを吸収しつつバリア発生装置を破壊し、カウンターを仕掛けろ！

## ABSOLUTE DEFENDER(STAGE L)の攻撃パターン

1. ランダム攻撃A
2. ランダム攻撃A
3. 背ビレカッター
4. 体当たり
5. 攻撃吸収弾AorB(この時点で，ショットをバリアに100発当てている場合のみ発動)
6. ランダム攻撃B
7. 口からザコ（バンツァーグレネード）放出
8. ランダム攻撃A
9. ランダム攻撃A
10. 攻撃吸収弾AorB(この時点で，ショットをバリアに100発当てている場合のみ発動)
11. 直線ショートレーザー
12. Wβビーム
13. 7にもどってくり返し

**ランダム攻撃Aについて**

●直線ショートレーザー●ムービングレーザー●180度フェザー弾●フェザー弾＋スプレイガン●直線ショートレーザー●フェザー弾ばらまき●スプレイガン＋フェザー弾，のなかからランダムで攻撃が選出される

**ランダム攻撃Bについて**

●ミサイルCラッシュ＋エネルギー弾●Stnカーブウエーブのどちらかをランダムで選出

**ランダム攻撃吸収弾**

●レーザーばらまき●8WAYファイヤー弾のどちらかをランダムで選出

---

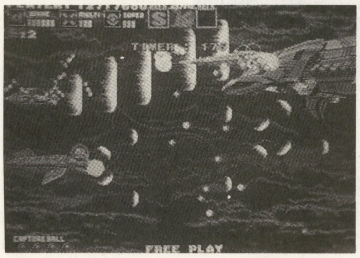
## K ZONE
## ETERNAL TRIANGLE
STAGE S

### 落ち着いてかわせばこわくないぞ！

コイツの攻撃は，弾のスピードは速いがパターンが単調なので，慣れてしまえば簡単にかわせる。中ボスを連れてきているならば，いっそうラクに倒せるぞ！

### 1.フェザー弾＋スプレイガン

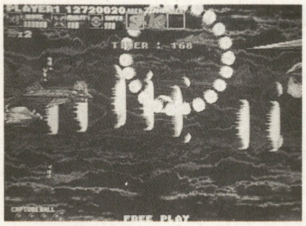
ボスの正面に位置していれば，フェザー弾には当たらない。つぎの攻撃に備え，画面端，ボスのやや下にいること！



◀つぎのツインレーザーに備え、ボスからは離れておく

### 4.ツノから分裂エネルギー弾

画面端にいれば，弾と弾の間隔が広がっているので簡単に避けられる。もっと安全にいきたいならば，画面左端で避けよう！



◀なるべくなら正面に位置して、ウェーブを撃ちこんでおきたい。しかしムリは禁物！

### 8.連携攻撃 10.エネルギー弾

8の攻撃は，画面右上でナパームを引きつけ，下に移動しながらかわす。レーザーはギリギリまで引きつけ，上下移動だけで避けよう。

◀つぎの攻撃でザコが出現するので，αビームを使っても可

▶ここでαビームをタメる。敵の弾がこわかったら，早めに撃て！

## ETERNAL TRIANGLE(STAGE S)の攻撃パターン

1. 目からフェザー弾＋スプレイガン(上へ移動)
2. 目からツインレーザー＋エラからホーミングミサイルD
3. 1〜2を2回くり返す
4. 角から分裂エネルギー弾
5. 角からニードルレーザー
6. 7〜8をくり返す
7. 分離フォーメーション
8. 4WAYエネルギー弾＋ホーミングレーザーB＋ナパーム弾
9. 合体／ザコ(アイファザープラス)放出
10. ツノからエネルギー弾
11. 角の下からβビーム／角からスプレイガン
12. ボスが左右の位置を反転し，1〜10をくり返す
13. アゴからフェザー弾＋スプレイガン
14. 胸ビレからWβビーム／角からスプレイガン
15. 背ビレからナパーム弾／エラからホーミングミサイルD
16. 奥から手前に移動後，機雷投下
17. 1にもどってくり返し

*O* ZONE

# G.T

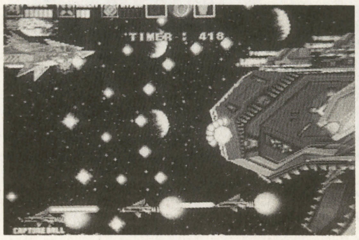
STAGE V'

## 全ステージ中最強のボス

なんといっても，攻撃パターンが多い。すべての攻撃パターンを覚えるには，オーソドックスだが何度もプレイすること。そして，絶対にあきらめないことだ！

## 1. マルチ砲台から〜

この攻撃はムリに避けようとせず，画面左上で，キャプチャーした中ボスを盾にして防ごう。もし，中ボスを連れてこられなかった場合は，イルカ弾を速攻でキャプチャーし，画面左中央で，フェザー弾をイルカ弾で消しながら避けるようにすること。




◀フェザー弾は，中ボスを盾にして消せばOK

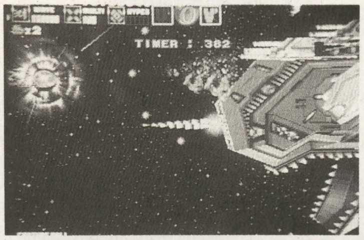
## 3. ナパーム弾の連携攻撃

まず画面上方の中央に移動し，ナパーム弾を誘導する。ナパーム弾を撃ってきたら，ウェーブを撃ちつつ，画面左中央に移動しよう。

▶ナパーム弾は，ゆっくり画面の端を通ってこの位置に移動すれば，簡単にかわせる

## 5. マルチ砲台からドリルミサイル／口からホーミングミサイル

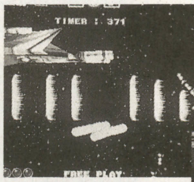
4の攻撃のときにαビームをタメておき，ドリルミサイルが発射されたらαビームを放出。こうすれば，ドリルミサイルの撃ち返し攻撃を消しつつ，カウンターアタックでドリルミサイルを破壊することができ，高得点を得られるのだ！



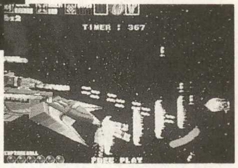

◀ドリルミサイルは高得点なので，カウンターアタックで破壊しよう！

## 7. レーザーの連携攻撃

7の攻撃は，1回目のホーミングレーザーだけ，画面左端で十分に引きつけてから上に移動してかわす。あとは，画面左中央で上下に動いて避ければ，ツインレーザーの攻撃を気にすることはなくなるぞ！



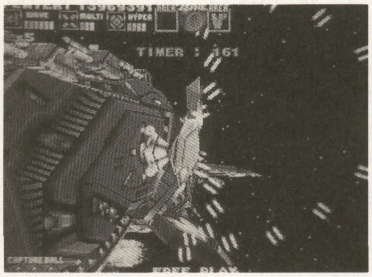

◀6の攻撃のホーミングレーザーは，画面左中央でかわす




▶2回目以降のホーミングレーザーは，画面中央左端で

## 29. ニュークリア砲から〜

この攻撃に対しては，画面の上下どちらかから左端まで移動し，ツインレーザーとフェザー弾をやり過ごそう。



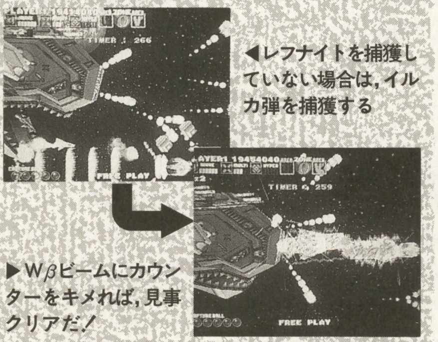

◀このとき，画面上下と左端はボスにあたっても死なないのだ

## FINISH

## 14. Wβビーム

まず，ボスの口の前で，ソリドミサイルをすべて破壊してしまおう。破壊したらαビームをタメつつ，画面下中央に移動。ここにいれば，分裂エネルギー弾やイルカ弾&イルカ弾が撃つレーザー攻撃には当たらないので安全だ。

イルカ弾がすべて放出されたら，αビームを撃ちながらボスの目の前まで移動して，Wβビームにカウンターアタックを仕掛けろ！

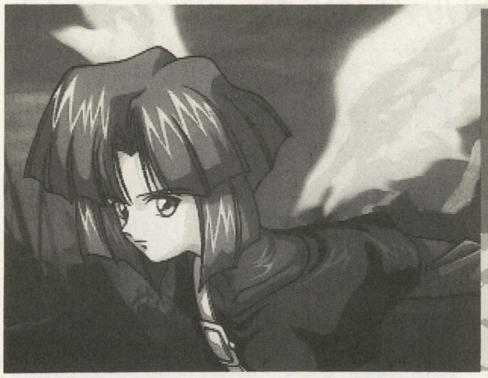



◀レフナイトを捕獲していない場合は，イルカ弾を捕獲する

▶Wβビームにカウンターをキメれば，見事クリアだ！

## G.T.(STAGE V')の攻撃パターン

1. マルチ砲台からフェザー弾(大)／口からイルカ弾
2. 頭側面からホーミングミサイルD／砲台1から直角ホーミングレーザー
3. ニュークリア砲の付け根からホーミングミサイルD＋ナパーム弾
4. 砲台2からロングレーザー＋直角ホーミングレーザー
5. マルチ砲台からドリルミサイル／口からホーミングミサイルD
6. 左へ移動後，腹からホーミングミサイルA
7. うしろ足からホーミングレーザーA／砲台からツインレーザー
8. 1〜5を左右の位置を反転してくり返す
9. 口からザコ（レフナイト）放出
10. 右へ移動後，腹からホーミングレーザーA
11. 7を左右の位置を反転して行なう
12. マルチ砲台からフェザー弾(大)＋スプレイガン（大)＋ドリルミサイル
13. 奥から右へ移動後，腹からホーミングレーザーA＋ナパーム弾
14. 口からソリドミサイル＋イルカ弾／マルチ砲台からスパイラルビーム＋分裂エネルギー弾／マルチ砲台からWβビーム
15. マルチ砲台からフェザー弾（大）
16. マルチ砲台からホーミングレーザーA
17. 砲台1からニードルレーザー
18. 口からザコ（レフナイト）放出
19. 手前から右へ移動後，砲台1，2，4，5から口ングレーザー／砲台3からトリプルレーザー
20. マルチ砲台からフェザー弾＋フェザー弾(大)／次元砲台から次元弾＋ホーミングミサイルC
21. 奥から左へ移動中に腹からホーミングレーザーA＋ナパーム弾
22. 13を左右の位置を反転して行なう
23. 口からイルカ弾／砲台2からツインレーザー／マルチ砲台から分裂エネルギー弾／マルチ砲台からWβビーム
24. 左へ移動中にザコ（レフナイト）放出
25. うしろ足からホーミングレーザーA／砲台5からツインレーザー
26. 20を左右の位置を反転して行なう
27. 奥から右へ移動後，砲台1，2，4，5からロングレーザー／砲台3からトリプルレーザー
28. 奥から右へ移動後，腹からホーミングレーザーA＋ナパーム弾
29. ニュークリア砲の付け根からツインレーザー，フェザー弾（大）
30. 奥から左へ移動中に腹からホーミングレーザーA＋ナパーム弾
31. ニュークリア砲の付け根からツインレーザー，フェザー弾（大）
32. 23を左右の位置を反転して行なう
33. 右へ移動後，砲台5からツインレーザー／うしろ足からホーミングレーザーA
34. 1にもどってくり返し



# サイキックフォース命EX

PSYCHIC FORCE

■タイトー　■アーケード：稼働中／プレイステーション版：発売中

～あらすじ～　ついにはじまった新宿サイキッカーズとの決戦。最初の相手は"飛び道具抜け"なる荒技を持つウォン。開幕時の「完全な世界」で先手を取られた八巻（ソニア）はエレクトリッガーで反撃を試みる。だが，電光は無情にもウォンの身体をスリ抜けていた。

## 暴かれた謎

結界外へ消えゆく電光の軌跡。そして，コンボロングを食らい，大きく後方へ吹き飛んでいくソニア。そのふたつがスローモーションとなって八巻の瞳に映りこんでいた。

己の目を疑わずにはいられない。またもや飛び道具がウォンの身体をスリ抜けたのだ。

結界に激突し，のけぞるソニア。そこに間髪入れず，ウォンのクイックダッシュ強攻撃がヒットする。ダウン状態となり，落下していくソニアの姿を見ながら，八巻の心にひとつの確信めいた考えがわきあがっていた。

（やはり，見まちがいなんかじゃない。ヤツは意図的に"飛び道具を抜ける"ことができるんだ。その謎を解かないかぎり，オレのソニアに勝ち目はない——）

頭のなかで今の光景を何度も反復させる。その結果，気づいたのは，エレクトリッガーがスリ抜ける直前，ウォンの身体が一瞬「ブレた」ことだった。おそらく，この行動に何か秘密があるのだろうが，今は情報が少なすぎる。謎を解明するためには，もう少し相手に実演してもらうしかない。

ソニアがダウン状態から復帰したのを確認し，さっそく行動を開始する。漠然とエレクトリッガーを撃つだけでは，ダッシュやワープ系の超能力技であっさり回避されてしまうだろう。"飛び道具抜け"をうまく誘うには相手を十分追いつめたうえでエレクトリッガーを撃たなければならない。

つかず離れずの間合いを取り，少しずつ闘いの場を結界端に移動させる。相手に気づかれないように，悟られないように……。

従来の格闘ゲームが技と技の攻防に重点を置いているのに対し，『サイキックフォース』の対戦は間合いの勝負といったところがある。こうした間合いの攻防に関する知識が『サイキックフォース』の対戦で勝つためには不可欠なのだ。

結界端に追いつめられていることに気づいたのか，ウォンは反対側の広いスペースに逃げようとする。

それが八巻の狙いだった。

ウォンの移動先に一瞬早く，強・ノーマルショットを撃ちこみ，進路を断つ。そのままウォンがダッシュをつづければ強・ノーマルショットにぶつかるし，もどれば結界，目の前にはソニアが待ちかまえるという状況だ。エレクトリッガーを撃つのは今しかない！

「そこっ！」

かけ声とともにソニアの右腕から大量の電気が放出される。だが，一瞬ののち画面に表示されていたのは，やはりヒットすることなく，結界外へ消えた電光のあとだった。

一部始終を見届けた八巻の口から思わず，うめくように声が洩（も）れる。

「まさか……"見切り"なのか？」

『サイキックフォース』における"見切り"とは，通常移動などを使用して，飛び道具系の超能力技をギリギリの距離でかわすことを言う。だが，今の間合いは明らかに異常だ。通常移動で最低限の距離だけを動き，エレクトリッガーを紙一重でかわす。その動作があまりにも早く，すばやいため，八巻にはウォンの身体が「ブレた」ように見えたのだ。

新宿サイキッカーズのあまりのレベルの高さに驚愕（きょうがく）する八巻。背後から呼びかける声も耳に入らず，一瞬放心状態になってしまったのも無理からぬことだったと言えるだろう。

「どうやら謎は解けたみたいですね？」

我に返って，声の発せられた方向へ振り返る。そこにはメガネをかけた小柄な青年が静かにたたずんでいた。

（つづく）

---

**開発者が語る!**

## 『サイキックフォース2012』開発手記　その6

文／神村 武（プロジェクト・リーダー）

正式タイトルにつづいて10人のキャラクターを発表したわけですが，これを決めるのがまたひと苦労でした。開発当初は全キャラ総入れ替えしようと考えていました。これは続編と言うより完全な新作を創ってやろうという意志が強かったからです。結局，諸々の事情で旧キャラを残す形に落ちつきました。これによって『サイキックフォース2012』では出ないキャラもいるわけですが，決して安易にケズったわけではありません。涙を飲んでケズったというのが本音です。

キャラクターと言えば，もうひとつの魅力であるストーリーも同時期から考えていきました。しかし，前作でツボを押さえたストーリーをやりつくした感があったため，ストーリー担当者は毎日苦悩していました。いったん考えたストーリーをいきなり白紙にもどしたり，話が二転三転することも少なくありませんでした。今考えると，ストーリー設定は一番時間がかかったように思います。

# サイキックフォース 究極のレア・アイテム発見!?

どうもどうも，ESP八巻です。さて，みなさん充実したサイキックライフ（何だかよくわからんが）を送ってますでしょうか？ 僕はと言うと最近ホントいそがしくて空を飛んでるヒマもないって感じですよ。トホホ……。

ハイ，前置きはこんなもんでしょ（笑）。

で，このスペースで今月は何を紹介するのかってことなんですが，まずは右下の写真を見てくださいな。見た？ なんと『サイキックフォース2012』のボードゲームなんですよ，これが。その名も『サイキックストーム』！いいのかタイトー!?（笑）

肝心のゲーム内容なんだけど，これは『サイキックフォース2012』のメインストーリーに沿ったものになっている。プレイヤーは，総帥キースか黒幕ウォンのどちらかを選んでゲーム開始。それぞれ，新生ノア，軍サイキッカー部隊のサイキッカーユニットを操作して相手部隊の壊滅をめざすのだ！

「さっそくプレイあるのみよ」，と対戦相手に選んだのが，やぶらーこと藪良小路。人畜無害なフリをしてるが，人の弱味につけこむことにかけては天下一品の24歳だ。超善人の僕（編注：ウソです）としては少々不安の残る相手だが，強敵の屍を乗り越えてこそ男は強くなる。え～い，いざ尋常に勝負しろっ，やぶらー！

**やぶらー**「ずいぶん威勢がいいじゃぁないか八巻君（と言って背後から登場）」

**八巻**「あ，こんちゃっす，やぶらーさん。ちょっと，このゲームのお相手をお願いしたいんですが？（いきなりヒクツになる八巻）」

**やぶらー**「ふ～ん，いいよ。ほかならぬ八巻君の頼みだし……って今ごろ遅いんじゃい，さっきから全部聞いておったわ～！」

**八巻**「わ～，首をしめるな，首を」

**やぶらー**「フン，貴様のようなヤツには当然の報い。て，何をやるんだ？」

**八巻**「（さっきの話聞いてたんじゃなかったのか？）いやぁ，だから『サイキックフォース』のボードゲームのお相手をお願いしたいんですよ。ヒマそうだったでしょ，今」

**やぶらー**「……」

**八巻**「さて，最初にキースとウォンのどちらでプレイするかを決めなきゃならんのですがご希望はありますか？」

**やぶらー**「うんにゃ。とくになし」

**八巻**「じゃあオレはキースね。新生ノアには刹那がいるんすヨ。『2012』ではコイツをメインキャラにしようと思ってるんす」

**やぶらー**「（うれしそうに）残念だねぇ，ソニアいないくて。でも，なぜ刹那？」

**八巻**「いやぁ，最初はソニアとタイプが似てるマイトにしようかと思ってたんだけど，みんなヤッパリねって言うから。じつは刹那って人工サイキッカーの完成体第1号という設定なんですよ。そのへんのつながりで」

**やぶらー**「なるほど」

**八巻**「じゃあ，さっそくはじめましょうか」

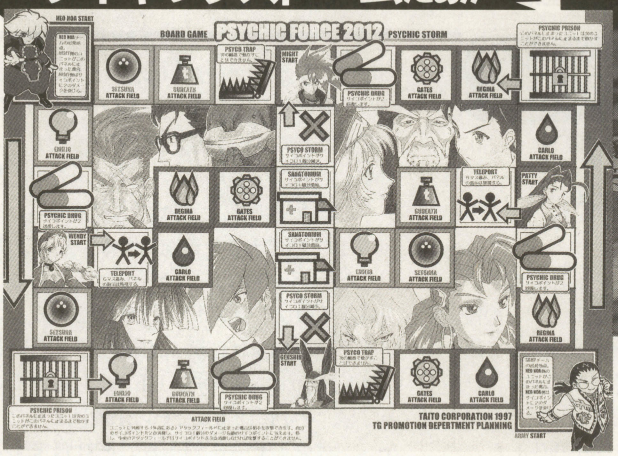
深夜の編集部にサイコロの転がる音がこだまする。この激しい闘いはひと晩中つづき，ふたりは寝不足。翌日の仕事は，おかげでさっぱり進みませんでしたとさ。チャンチャン。

……あんまりゲームの解説にはなりませんでしたね。ここまで盛り上げておいて悪いんだけど，じつはこのゲームは非売品。タイトーさんがイベントの賞品用にと作ったお手製のボードゲームなのだ。だから，おもちゃ屋さんに行っても売ってません。ゴメンなさい。

うぅ「ここまで紹介しといて，そりゃないよぉ」という全国のサイキッカー諸君の悲痛な叫びが聞こえてくる……で，でもしょうがないでしょ，非売品なんだから。え，ダメ？

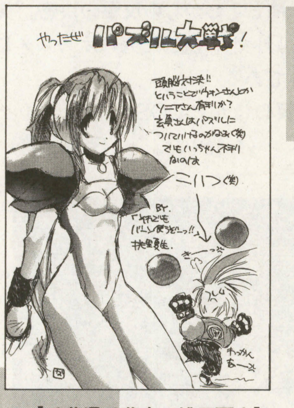
（「ひとりごと」につづく）

**これが サイキックストームだぁ!!**



◀▲左がゲームのボード。上はキャラクターの駒なんだけど，しっかりうしろ向きの絵も描かれてる点に注目。芸が細かい！

## サイキック イラスト コーナー



▲【千葉県千葉市・桃里夏生】パズルは苦手なんですが必死こいてやってます。むずかしい！

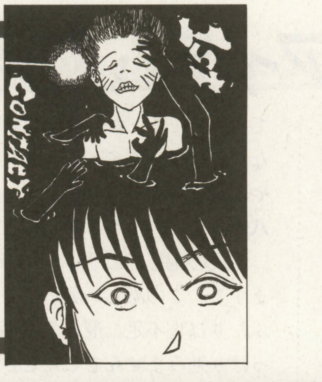
▼【京都市・内野鶏】このあと，グレちゃうのかと思うと心が痛みます（笑）

▲【千葉県八街市・七緒輝】続投組のひとり，ウェンディー。彼女の成長ぶりも気になる？

## サイキッカーのひとりごと

あんまり役に立たない「ひとりごと」だけど今回ばかりは見のがせません。上で紹介している『サイキックフォース2012』のボードゲーム，これを抽選で1名様にプレゼントしちゃいます！ ただし，これってかなりの貴重品。タイトーの広報，横内さんも「これが最後の1個です」とプレゼントしてくださったのだ。できれば，『サイキックフォース』を心から愛している人に受け取ってもらいたいので，ハガキを送るときはそのへんのアツい思いも書きつらねておくとグッドかも!?

**宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15**
**電波新聞社 マイコンBASICマガジン**
**『サイキックフォース命EX』係**



by 外道姫かみら

# ゲーム考現学

## 《第41回》“ファースト・コンタクト”

Written by 山田　整＆“永久機関”

SF小説や映画では定番のテーマである，ファースト・コンタクト……「異なるものの出会い」が今回のテーマ。
次回は今回の延長で「カルチャー・ギャップ」。日米ソフトの傾向など，作品における「感覚のちがい」を取り上げる。次々回は「衣・食・住」。ゲームにおける「生活」の姿のお話だ。ちなみに投稿も随時募集中。

### 別れのない出会い

性別，容姿，習慣，文化，民族，種族。
身近なものから地球的な規模のものまで，多くの「異なるもの」が共存している世界に我々は住んでいる。普段はそういうものとなんとか折り合いをつけてやっているわけだが，「はじめて出会うとき」には話が別になる。誤解や嫌悪，葛藤や衝突，そして理解。そこには生のままの人間の姿が現れる。

さらに国家と国家のような大きな規模でその種の出会いが起きた場合は，しばしば不幸な結末が待っている。なぜなら個人とはちがって「あんたは気に入らない，だからサヨナラ」では済まされないからだ。別れをゆるされない出会いは，行き着くところまで行かなければ止まらない。犠牲をともなう融和。あるいはどちらかの滅亡。その光景が映し出す人間性の生々しさゆえに，「異なるものの出会い」は昔から多くの小説や映画のテーマとなってきた。ゲームもまたしかり。……とはいえ，プレイヤーに予想のつかないほどに異質なものが登場するとゲームが成立しないため，接触の相手となるのはほどほどに理解可能な存在ばかりだが。

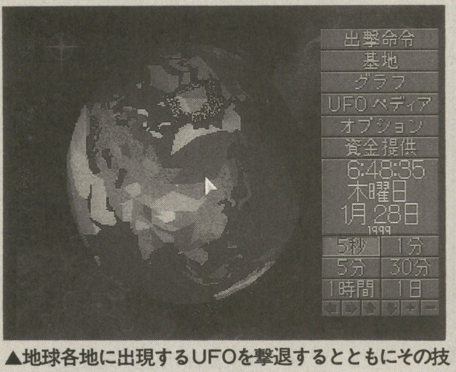
ともあれ「初接触」を描いたソフトは数多く，そのほとんどがゲームならではの独特な味付けを見せてくれている。今回はそのなかでも個性的で楽しい二つの作品を紹介した。

### くり返す戦い

#### X-COM

■メディアクエスト　■プレイステーション
■SLG　■5,800円

人間は古来より，自分たちとは異質で，しかもより強大な存在を仮想して，その侵略を恐れてきた。昔は妖怪や魔物として恐れてきたその「モノ」は，科学の光を浴びて消え失せたかのように見えたが，それはたちどころに「宇宙人」として再生した。H.G.ウェルズの小説「宇宙戦争」である。あるときラジオ局がこの作品をニュース調にしたてて放送したところ，それを事実と錯覚した人々はパニックを起こした。



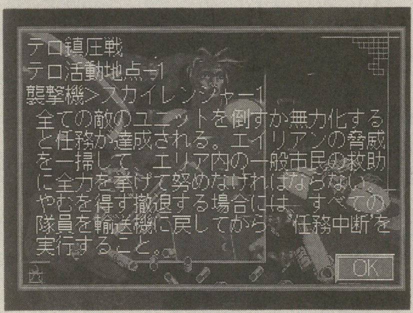
▲地球各地に出現するUFOを撃退するとともにその技術を研究し，みずからの力としていく

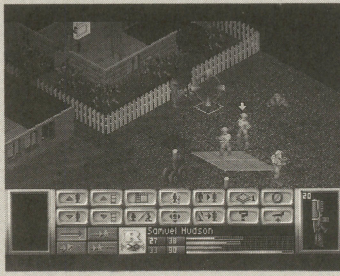
なぜこのように「侵略もの」は人々の心を動かすのだろうか。ずばり，恐いからである。異質であるがゆえに話が通じず，強大であるがゆえに力でねじ伏せることもできない。だがその恐怖を克服し，侵略者に打ち勝ったとき，人は人の偉大さを再確認することになる。

そんな「侵略もの」はゲームでもけっこう多い。そのひとつが『X-COM』である。プレイヤーの任務は超国家的組織X-COMを指導し，地球に飛来するUFOに対処することだが，そこには話し合いの余地はまったくない。プレイヤーにできることは飛来するUFOを撃墜し，その乗員を殺害または捕獲して研究所に送って研究することだけだ。

なぜ平和的解決ができないのか？　答えは簡単だ。向こうが撃ってくるからだ。言うまでもなく敵は手強い。序盤では作戦に参加した兵士の過半数が確実に死ぬことになる。それに対抗する力をつけるためには，彼らの残骸を研究してその技術を盗むしかない。だが，その成果が出るまでは知恵と勇気でしのぐしかないのだ。

▼作戦前のメッセージ。市民を殺戮する異星人を撃退すること，それが任務だ

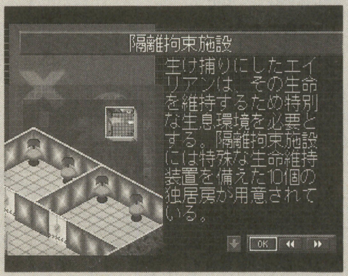


▲戦闘画面。異星の武器の前では命は紙のようにもろい

侵略の恐怖とそこからの反撃の快感。「交渉」「説得」「外交」に飽きた人にオススメしたいゲームである。

なおPS版のほかにDOS/V版がマイクロプローズから発売中だ。　（斉藤通彦）



▶捕虜の研究も重要な課題。手段を選ぶ余裕はないのだ

# くり返すあやまち

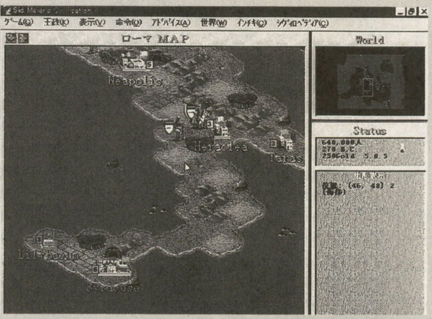
## シヴィライゼーションII

■メディアクエスト　■SLG
■Windows95　■9,800円

『シヴィライゼーションII』は人間のあやまちを再体験できるゲームです。人間が異文明と接触したとします。本当は「融和して相手を少しづつ文明化」がいいのでしょうけれど，実際には「脅して取れる文化だけ取って絶滅させる」ことになります。これには「ゲームのためだ」というお題目がつくのですけれど，このゲーム，そうせずに平和に宇宙を目指しても勝てるんです。でも，私たちはそうしないのです。宇宙船技術の開発の途中でミサイル技術が「たまたまできてしまった」とき，これを使ってみたくならない人間はまれです。

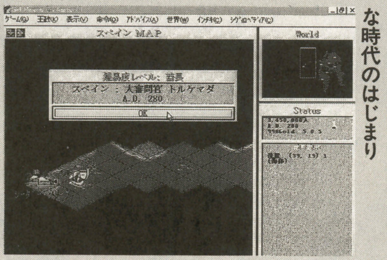
しかもこのゲーム，一見して妙に見えるところでさえも，じつは非常に合理的にできています。

★

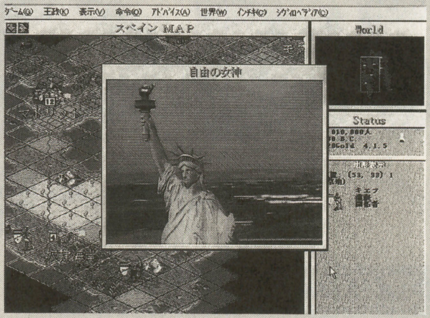


▲紀元前から21世紀まで，都市と文明を発達させ，世界征服と他星への進出をめざす壮大なSLG

Q：なぜ都市に世界七不思議の「アポロ巨像」があると都市の生産力が上がるのですか。
A：人々が「あんなバカなものを作れたんだ，おれたちゃ何だってできるぞ」と思うようになるのです。
Q：政治体制で民主主義を選択すると，なぜ宣戦布告がむずかしいのですか。私はアメリカ議会が開戦決議に反対した例をほとんど見たことがありません。
A：アメリカに世界の七不思議の「自由の女神」があるのを忘れないでください。米国はあれを使って一瞬だけ政治形態を独裁に変更，その後すぐに民主主義にもどしているのです。
Q：民主主義ではなぜ汚職が起きないのですか。新聞を読むと年中行事のようにやっています。
A：汚職の分を差し引いてもあまるだけ効率よく金が生産されているのです。それが証拠に，年中汚職をやっていても私たちにはちゃんと食い物があります。これに文句を言うやつは民主主義のすばらしさがわからない非国民です。ひひひヒナ子しゃんごはんはまだでしゅかバブー。
Q：スパイを使って軍隊を買収するなんて，そんなに簡単にできるものですか。少なくとも20世紀には起きていない気がします。
A：起きています。買収された人間が正義や自由のためと言うようになっただけです。



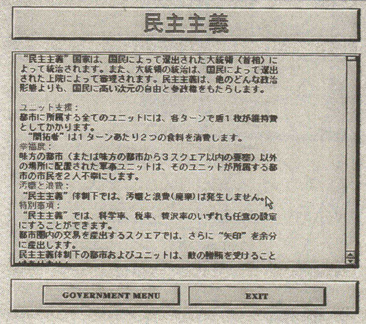
◀新大陸の発見。人類の新たな時代のはじまり



▲政治体制を変更しても混乱が起きなくなる特殊建造物「自由の女神」

★

このように『シヴィライゼーションII』はおそろしいゲームです。みなさんは私のできなかった平和的接触を達成してください。あなたにはそれができる。そうでないと，あなたの地球をもし異星人が見ていたら，『こいつらは危険だ抹殺しよう』と考えるにちがいありません。たぶん『X-COM』というのは，そうなった世界のつづきなのです。
(桂令夫)


民主主義

“民主主義”国家は、国民によって選出された大統領（首相）によって統治されます。また、大統領の統治は、国民によって選出された上院によって審理されます。民主主義は、他のどんな政治形態よりも、国民に高い次元の自由と参政権をもたらします。

ユニット支援：
都市に所属する全てのユニットには、各ターンで盾1枚が維持費としてかかります。
“開拓者”は1ターンあたり2つの食料を消費します。
幸福度：
味方の都市（または味方の都市から3スクエア以内の要塞）以外の場所に配置された軍事ユニットは、そのユニットが所属する都市の市民を2人不幸にします。
汚職と浪費：
“民主主義”体制下では、汚職と浪費(廃棄)は発生しません。
特別事項：
“民主主義”では、科学率、税率、贅沢率のいずれも任意の設定にすることができます。
都市圏内の交易を産出するスクエアでは、さらに“矢印”を余分に産出します。
民主主義体制下の都市およびユニットは、敵の贈賄を受けること

GOVERNMENT MENU　EXIT

▲民主主義では腐敗が起きず，効率よく交易（金・技術・贅沢品）が生み出される!?

# 内側からのコンタクト

現在は情報過多の時代だと言われている。マスメディアのネットワークがほとんど世界中に張り巡らされ，あらゆる事物が電波に乗って紹介され，「かつて見たことのない衝撃的な存在，人々の生活を根底から変えてしまうような新しいモノ」にお目にかかれる可能性はほとんどなくなった。上で挙げたゲームのなかのファースト・コンタクトにしても基本的には既存のメディアで描かれてきたものの焼き直しであり，ゲームのなかでのみ可能な「新しい出会い」を見せてくれるものではない。では，それこそ現実に宇宙人でもやってこないかぎり，新しいファースト・コンタクトの姿を見る機会はないのか？

そんなことはない。なぜなら，我々は（多少先々月の話題と重なるが）コンピュータという「進化するバケモノ」と，いまだにファースト・コンタクトの真っ最中だからだ。

「人間のようにふるまうこともあるが，人間ではないもの」

「人間が造ったが人間にしたがわず，その理由もはっきりしないもの」

「予想できない方向に成長していくもの」

……誤解，嫌悪，葛藤，衝突，そして理解。コンピュータに対する我々の態度には，「出会い」のすべての形がある。これまでのように外側からではなく，自分たちの内側から現れた存在であるために，なかなかそうは認識されないが。

そしてコンピュータ・ゲームはその「未知なるもの」のなかでも，もっとも身近でふれやすい存在のはずだ。単なる娯楽としてではなく，コンピュータという異種族を人類と結びつける橋渡し。ゲームにそれを期待するのは，決して不可能ではないはずだ。

# 今月のイラスト

by 北谷洋平

▶超文明と怪物たち，モンスターどうしの合体……いま思えば，『女神転生』シリーズの要素を先取りしていた作品でもあったのかもしれません

by 野沢プロト

◀彼ら（異星人たち）の判断は正しいと思います。なにしろまごまごしているうちにエヴァやイデオンという超破壊兵器まで登場したわけで……

# みらくる読者の闘技場

## 〜恋と魔法の投稿ストーリー〜

### このコーナーは…

夢見るお年頃の少年少女が，ゲームやコンピュータのお笑いネタを投稿し，12か月を競います。掲載された人には経験値（EXP）が与えられ，最後に一番経験値が高かった人には豪華賞品をプレゼント。住所・氏名・年齢を忘れずに，黒いインク（ボールペンもオッケー，鉛筆はダメ！）でベーマガ編集部の「闘技場」係まで送ってね。必着の締め切りは，毎月15日です（たぶん）！

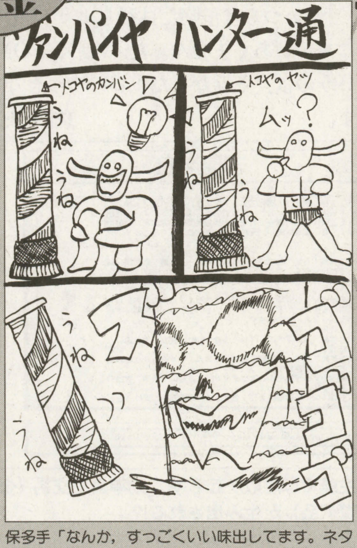
保多手　力也

今月から闘技場の担当になった保多手でーす！　なにぶんハジメテなんで，ふつつか者です。今月のレイアウトはまだ暫定版なので，どんどん意見とか感想とか送ってくださいね〜。

片平　鍾瀛

前回の闘技場に比べると，さらに浮いたページになっちゃったなぁ，と感じてる。でもいいのさ，後悔してもはじまらない。このページに合った投稿がきっとくるって信じてるも〜ん！

金




鹿児島市
かみら120％（8EXP／2位）

保多手「なんか，すっごくいい味出してます。ネタだけでなくって，こういうひとりひとりの感性も大事にしていきたいので，みんな自分の個性に磨きをかけてくださいね。今月の経験値は，金6EXP，銀5EXP，銅4EXP，佳作3EXP，準佳作2EXPとなっています」

銀

神奈川県横浜市
新歓1005円（9・1EXP／1位）
保多手「この人々って何者？」

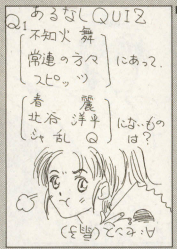
銅

千葉県船橋市
まちゃ（6EXP／3位）
保多手「ヨガ仙人、痛くない」

神奈川県横浜市
ヘボス（3EXP／10位）

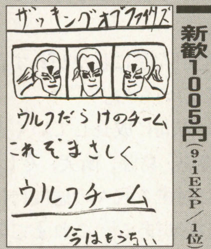
埼玉県岩槻市
大山修史（3EXP／10位）

神奈川県川崎市
伊庭廉（3EXP／10位）

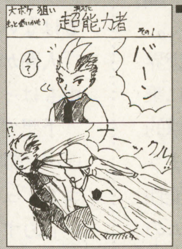



東京都練馬区
北谷洋平（4EXP／6位）

千葉県佐倉市
加藤義啓（4EXP／6位）




神奈川県横浜市
新歓1005円（9・1EXP／1位）

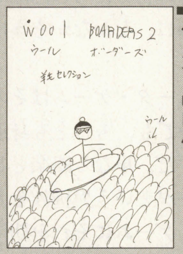



静岡市
Dragon-Half（6EXP／3位）

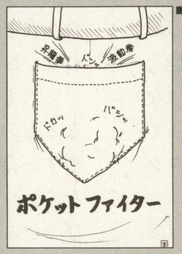
静岡市
Dragon-Half（6EXP／3位）

神奈川県綾瀬市
アコピャン（4EXP／6位）

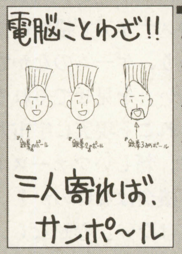
鹿児島市
かみら120％（8EXP／2位）




埼玉県川越市
マスクド鴨田屋（2EXP／13位）




千葉県船橋市
まちゃ（6EXP／3位）




神奈川県横浜市
みるきぃぷりん☆（6EXP／3位）

# 言葉(ロゴス)は神なりき

文字ネタ部門 タイトルにこれを！
ワッハ
語ゥ語ゥ語ゥ！
（PSソフト「マッハGOGOGO」より）

**愛知県名古屋市 ズオウ・リアキ**（4EXP／6位）

保多手「キミたちの伝えたい想いをハガキにぶつけるのが，このコーナーです！　毎月1枚はどーんとそのまんまで載せちゃいます。得られる経験値：2EXP」

♥文章ネタとOVER FLOWコーナーのちがいはあるのかね？
神奈川県横浜市・新歓1005円
（9.1EXP／1位）
藪良「社会的ハミダシと位置的ハミダシじゃないのかなぁ？」

♥クサナギ，ゴロー，シンゴってSMAPですか？
神奈川県綾瀬市・アコピャン
（4EXP／6位）

♥♥「ALL ABOUTヴァンパイア セイヴァー」のアップグレードサービスの予定はありますか？
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
（6EXP／3位）
片平「ベーマガ正規読者にかぎらせていただきます。立ち読み読者はダメ」
保多手「プラス，有償になるかと思います」

♥『きらめきロード イントロ倶楽部』のアイドルの売り出しかたは遠まわり。ASA●ANかN●K朝の連ドラにでも出しゃ一発なのに。
東京都練馬区・北谷洋平
（4EXP／6位）

♥仮に『Windows98』がでるとしたら「98ください」とパソコン屋に言った場合，何が出されるか楽しみだ。少なくともクッパじゃなさそうだ。
静岡市・Dragon-Half
（6EXP／3位）

♥もしも飯○賢×氏が首相だったら……
レポーター「今回の大臣辞任に関して首相自らが答えました」
首相「あのですね，なんで僕が国民の皆さまに謝らなければならないのですか？　だって選んだのはみなさまでしょうが。僕は単に推挙しただけですよ。第一前科があろうと……」
レポーター「以上，中継終わります」
神奈川県横浜市・勝又弓雄
（2EXP／13位）

♥『KOF』シリーズも2ケタしかない。「2000年対応」しなくちゃいけないんじゃない？
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
（4EXP／6位）
片平「2070まではすでに確認済み。ジジイの庵，ババアのユリがいい感じダネ」

♥ゲイツ，サイボーグなのにやせるのか？
東京都大田区・正木　柾
（2EXP／13位）
保多手「前のエンディングでちゅどーんと吹っ飛んだし……あ，でも，今回はキースのエンディングでしたね」

♥この歳になっても，外出時に「いっくポ～ン」とか言ってる自分がなんだか大ボケでかわいい。
千葉県佐倉市・加藤義啓
（4EXP／6位）

♥上のやつ
「調子こいてんじゃねぇぞ，コラァァッ！」
岐阜市・俊太郎
（2EXP／13位）

♥♥最後の最後でエナドレを食らい惜しくも優勝のがした僕に「クリティカルヒット」賞とかないんですか？
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
（6EXP／3位）
片平「今回だけ，みるきぃの♥を2倍にしといたよ」
藪良「前回の上位者には粗品を送るよ」

# 読者間 Q&A

**Q　神奈川県横浜市 新歓1005円**（9.1EXP／1位）

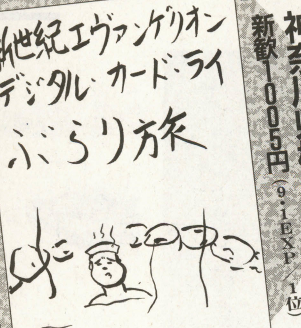
読者のしスキュー
質問
僕は若手でしょうか？
教えて下さい
カヨコ 新歓1005円
也

**A　東京都世田谷区 森宇玲奇**（2EXP／13位）

私の頭の中には
未だに「ドラゴンスレイヤーⅣ」
のダンジョンマップが鮮明に
残っている。

# 今月のこまったちゃん（大ボケ）

**神奈川県横浜市 新歓1005円**（9.1EXP／1位）




中村「『エヴァ』と言えば箱根，箱根と言えば温泉ってトコですか？」
保多手「温泉といえばペンキンですね」
藪良「その昔にも『最後の竜に捧げる歌丸師匠』っていう強引な名作が……」経験値：0.1EXP

うひょー，新歓1005円がダントツでトップだね。しかし「独走はおもしろくない」という天の声。そうです，今回もエナジードレイン・システムがあるんです。今月号のベーマガの表紙にパソコンの写真がいくつあるかな？　1台ぶんだね。だから今月の集計で1位になっていた新歓の経験値が1割（小数点以下切り上げ）引かれちゃうのさ。

# めざせデビュー！ いっぱい載ったおともだち

| 順位 | ペンネーム | 得点 |
|---|---|---|
| 1 | 新歓1005円 | 9.1EXP |
| 2 | かみら120% | 8EXP |
| 3 | みるきぃぷりん☆ | 6EXP |
| | まちゃ | 6EXP |
| | Dragon-Half | 6EXP |
| 6 | 加藤義啓 | 4EXP |
| | アコピャン | 4EXP |
| | ズオウ・リアキ | 4EXP |
| | 北谷洋平 | 4EXP |

**来月もどんなハガキがくるかドキドキだ！**

# R. Sakuma's WILD CARDS

佐久間亮介

2か月も空いてしまったが，先々月号のドルビー・デジタル導入話に関するその後を少し書いておこう。センター，ウーファーの各スピーカも増設し，すっかり5.1ch環境を再生できるようになった我が家。実際にドルビー・デジタル対応ソフトを対応プレーヤで再生してみると，明らかにこれまでとはちがう音響が得られるのは感動もの。とくに右斜め後方といった方向から聞こえるような音は，ドルビー・サラウンドとはくらべものにならないほどの臨場感で迫ってくる。音質の差こそあれ，映画館とほぼ同等の音響環境が家庭で楽しめてしまうのはゼイタクのきわみと言うか……。DVDの登場により，今後はドルビーデジタルが家庭用音響設備のスタンダードとして，急速に浸透してくるであろうことを考えると，テクノロジーの進歩にただただ驚かされるばかり。来年以降，DVD化されるタイトルや，市場に参入するメーカー名などもぞくぞくと耳に入ってきている。ソフトが充実すれば，現状よりはるかに多くの人々がハードを手にすることになるはずだ。パソコンでのDVD再生も来年以降から本格的な動きを見せてくる。ドルビー・デジタル環境がごく一般的なものとして普及する日もそう遠くはないだろう。こんなゼイタクな環境が普及することを考えると…，まったくもっておそろしいかぎりである。

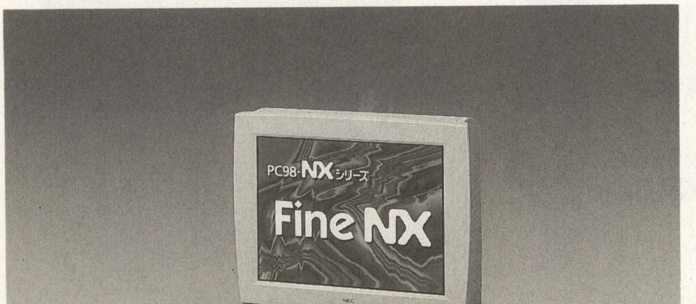
さて，この10月23日，ついにNECがPC-98アーキテクチャからの脱却を図る，センセーショナルな製品の発表に踏み切った。そう，すでに関係各誌で報じられているPC98-NXだ。

このNX，NECが15年ものあいだ紡いできた従来のPC-9800シリーズとはまったく互換性を持たないことで話題になっているが，細かな部分でもいろいろと不明な点の多いパソコンでもある。まずNEC自身がNXをDOS/Vパソコンとは位置づけていない点。マイクロソフトとインテルが提唱する「PC97」と呼ばれるハードウエア仕様を全面的に組み込んだNX。当然，この「PC97」仕様は現在のDOS/Vパソコンの延長線上に位置するものであり，基本的にはそれらと互換性を有するパソコンである。しかしNECとしては，「PC97」はDOS/Vパソコンにあらずとの見解を持っているらしい。よってNXは，NECの発表上では95&NT4.0をはじめとするWindowsファミリー以外のOSに関する動作保証はしていない。そしておそらくはDOS/Vパソコンの象徴ともいえるMS-DOS/VはNX上では動かないであろう。つまり完全なるWindows専用マシンだ。

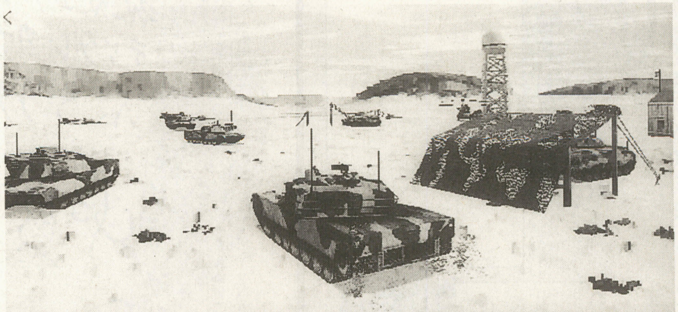
が，前述のとおりNXは「PC97」仕様に準じている。その内部はPC-9800シリーズ以上にDOS/Vパソコンに近い。たとえMS-DOS/Vが動かなくとも，Win95のDOSプロンプトはDOS/Vパソコン同様に動作するはずである。従来のDOS/V用アプリケーションやゲームが，このDOSプロンプト上で動く可能性は十二分にあるのだ。しかも内部的なスペックを見るかぎり，動作する可能性は非常に高い。近く，実機にて実際に試してみる予定だ。

もっとも最新の仕様を満たしたパソコンにしては比較的，安価な価格設定がなされているだけに，過去の資産の継承はあまり問題ではないのかもしれない。現行のWindows95用のアプリケーションは問題なく動作するのだから，DOS用のソフトが動かなくとも大きな障害にはならないだろう。いずれにしてもPC-98NXは個性が失われて久しいパソコン市場にて面白い存在になりそう。NECの今後の動向からは目がはなせそうにない。

## No.17 ドルビーデジタル（後編）&PC98-NXの謎




▲PC-9800が築いてきた15年の歴史に終止符を打つと見られているPC98-NX。名称から想像できるものとは異なり，互換性はまったくない




▲DOS/V用アプリケーションは果たしてNX上で動作するのか。リーズナブルな価格だけに，動作するのならば迷わずに「買い」のマシンなのだが……

# 読者の意見
# ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんばんは。読ホン担当の山田真也です。ここ最近急に寒くなってきたせいか，先日カゼをひいて２日間も寝こんでしまいました。復帰したいまも鼻をグズグズさせており，まだ治りきっていません。周囲の人には「北海道人は寒さに強いんじゃないの？」とか言われましたが，北海道人って冬は暖房のきいた室内にこもっているから，じつは寒さに弱いんですよ（暑さにはもっと弱いけど）。

閑話休題。先月号のOFでも質問されていましたが，読ホンには字数制限や締め切りは基本的にありません。しかし，あまりに長い文章はスペースの都合上，掲載しにくくなってしまいます。また，投稿は到着したものから順番に掲載分を選んでいますが，目安として15日くらいまでに届くと，翌月のベーマガに間に合います。

今月のタイトル・イラストは，**東京都青梅市・葉月さん**です。今月も投稿ありがとうございました。それでは読ホン，開始です。

## 改良版　安直なバージョン・アップに苦言を呈す

かつての栄光を求めて作られた“続・過去の名作”群は，たいがいの場合は内容的にもセールス的にも惨敗といったケースが多いのですが，『Gダライアス』はそうした負の流れをある程度まで覆(くつがえ)した力作でした。シューティングの本質的なおもしろさと，ド迫力の演出を巧みにミックスさせたその作風は，格闘ものでゲーセンばなれを起こした人たちをもカムバックさせ，シューティング荒廃説の否定（？）を身をもって証明した感があります。

そうした反響への回答として作成された，原作のリニューアル版とも言うべき『Gダライアスver. 2』が早くも登場したのですが，実際に遊んでみて頭を抱えてしまいました。たとえばPS版『レイストーム』は，背景と曲をまるごと一新した「アレンジモード」で，原作をキワめた人をも魅了しました。しかし，『ver. 2』は単に難易度を上げただけの安直なシロモノに思えます。「初心者モード」なるもので，一瞬救われた気にさせてくれるのですが，5面中3面しか遊ばせてくれないため，欲求不満がたまるだけです。

聞くところによると，本作に連動したハイスコア・キャンペーンが行なわれるそうで，ゆえにあのひどい難易度設定になったのか，と僕はあきれてしまいました。しかし，僕がもっとも危惧(きぐ)しているのは，本作が『Gダライアス』という作品自体の価値を落とし，寿命を縮めてしまいかねないということです。キャンペーンだなんだでお祭り騒ぎしているうちはよいのですが，それが過ぎ去ったあと，はたしてどのくらいの支持者が残ってくれるのか，はなはだ疑問です。たしかに人気を保つためには，こうした改良版も必要でしょうが，安易な焼きなおしはかえってもとの良さを台無しにするということを，改めて思い知らされました。全体的にもたもたした感じが，ずいぶんと早くなった点のみ評価しますが，みなさんはどう感じられるでしょうか。

**【神奈川県横浜市・勝又弓雄21歳】**

■**山田**：『Gダライアス』は発売からわずか２〜３か月後と，非常に早い段階で改良版が登場しました。なぜすぐに改良版を出さなければならなかったのか，またなぜ難易度を上昇させたのかなど，それらの理由がいまひとつ不明瞭な感じがします。

## 技術　ハードの性能に合わせた技術向上を

先日，友人から借りた『新世紀エヴァンゲリオン〜鋼鉄のガールフレンド』をプレイしました。本編をまったく知らない僕にも十分楽しめたことは，評価できると思います。

しかし，推奨環境を満たしているにもかかわらず(僕の環境はMMX200, 32MB)，動画場面になるとスワップが起こり，音声の再生がとぎれるのです。エンディングに「Hi speed bmp」とかなんとかという文字があったので，どうやらbmp系統の画像を利用して動画を作り出しているようです。ベーマガのホームページ関連の記事にもありましたが，どうもbmp形式の画像は圧縮率があまりよくないようです。つまり，画像を読みこむとほかの形式の画像よりもメモリを多く消費するのです。これで動画を作ると考えると……スワップがひんぱんに起こるはずです。

僕はしょっちゅうゲームを買える状況ではないので，このゲームのことについてしか言えませんが，おそらくメモリを大量に消費してしまうゲームも少なくはないでしょう。ここ数年，コンピュータの性能は驚異的なスピードで進歩しています。このコーナーでも，以前「ハードの性能をとことん使いきったゲームを作ろう」という意見がありましたが，そのようなゲームのなかでもメモリを湯水のごとく消費するようなものは，あまり感心できないと思います。ハードの性能が上がったからこそ，新たなデータ圧縮技術や動画再生エンジンなどが開発しやすくなるのではないでしょうか。Windowsでは，仕様上スワップはどうしても起こってしまいます。でも，そのスワップをなるべく起こらないようにすることは可能だと思います。

最後に。感動する場面でスワップが起こると，やはりがっくりしますよ，メーカーさん。

**【福岡県三潴郡・K.F16歳】**

## 影響　関係のないゲームになぜ「エヴァ」が？

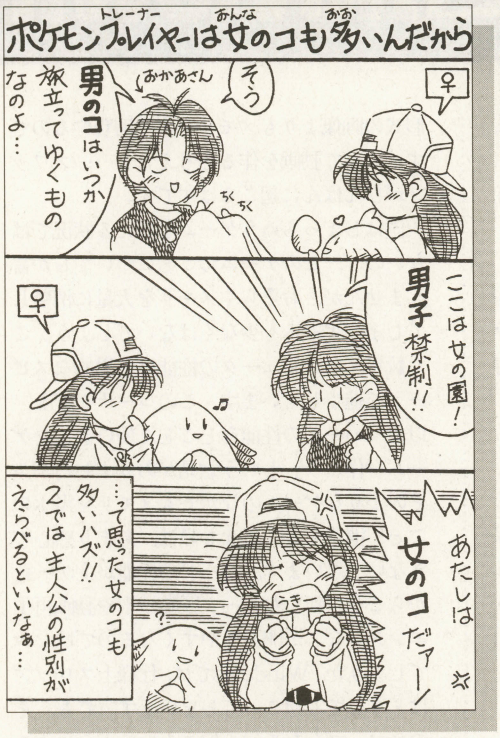
最近の有名ゲームには，うんざりしています。それは，ひと目でアニメ「新世紀エヴァンゲリオン」に影響されたとわかるものが多すぎるからです。

たしかに，あれだけのブームを作った「エヴァ」に影響を受けるゲームは，かならず出てくるでしょう。でも，「見た目はわからないけど，じつはエヴァのキャラクターがモデル」という程度ならまだしも，「エヴァ」に出てきた名言，名称，武器そのほかをそのままゲームの世界に入れるのは，「エヴァ」を全部見てもおもしろく感じなかった私にはとても耐えられません。

こういった演出のおかげで，ゲームの世界が本来のものとはちがう感じになっている気がするんです。もしかして，こういう考えかたをしているのは私だけ!?

**【神奈川県横須賀市・CALL？歳】**

# 最近掲載されていませんが，400字程度の短い投稿文“ひとくち意見”も募集中。




**性別①**

**女のコは女のコとして遊びたい！**

◀【三重県津市・コアラ→つちきみとせ？歳】……山田：初代『ドラクエ』のころから言われてきた意見です。これとは逆に，「ゲーム中はそのキャラクターになりきるんだから，性別は関係ない」という意見もありますね

**ゲームとはなんぞや（反響編）**

ゲームをする。

この「遊び」の行為になぜの疑問を抱く人がいたとは……正直言って、ひじょーにうれしい。そこで、それがしも、つれづれに思うところを少々。

まず考えつくことは、とりあえずこの行為は、時を過ごせればそれでよし、ということであろう。そしてこの大前提であり、ゆきつく結論であるそれは、「では、どのような時を過ごすのか」ということに、すぐつながる。

そのこたえの有力候補である「おもしろい」というときは、意外なものに出くわすことかもしれないし、また、時が満ちる、時を満たすことも含まれるであろうが、しかし本当は、時を忘れること、すなわち、時そのものになることなのかもしれない。

では、おもしろくないの究極表現である、時間のムダ、と思うときは、どんなときかというと、時が時間分流れていないのではなかろうか、と思われるのだ。

また、なぜ、この「ゲームをする」という行為を、自分自身が己に許しているか、ということが分からなくて、気になって仕方がないことがあると思う。

そんなとき、その許し認めることの機会はどのようなものでもいいから、一度でも、ゲームを遊ぶということそのものが、「ただ単にそうして時を過ごすことがどうしてこんなに楽しいのだろうか」、という認識にまでたどり着くことができれば、なぜ自分が許していたのかが、分かると思う。きっと。

楽しみをしればしるほど、ゲームの数をこなせばこなすほど、いかに自分にとっておもしろいゲームが少ないかが分かるだろうし、「自分がおもしろい」という、そう感じているときが、じつはたいへん貴重な時であること分かれば分かるほど、今度は、なにもゲームというものに限らずに、遊びを遊ぶということが、たんに”こなす”だけのものではなくなってくるはずだ。

ゲームがつまらない、とはよく耳にするけども、それは実際にゲームそのものに何らかの不備がある場合もあるのだけれど、とある大いなる勘違いに基づくこともまた多い。

つまり、すべてのゲーム＝いつでもおもしろい、というのは憶測や希望的観測、好ましい経験などによるたんなる思いこみであり、本当のところは、ゲーム自体は不変であるのに、自分自身は経験であれ、感性であれ、嗜好であれ、さまざまな要素がどんどん変化し続けているのだから、おもしろいと思えるゲームにいつ、どこで巡り会えるかは、思ったよりわかりにくいものである。

だ・そ・く。

遊びを遊ぶことは考えれば考えるほど、けっこう、要らないことだ。

でも、そんなことはさておいて、遊びを遊べる人って……いいよね。

……そう。ほんとうの問題は、「なぜ人は遊ぶのか」、なのだ。

背景／『エーベルージュ』©FUJITSU LIMITED　より

**ゲーム**

**遊びと時間と自分の関係**

▲【神奈川県横須賀市・砂の山24歳】……山田：先月号の「なぜゲームをするのか？」という意見に対する意見です。なんだか哲学的な，むずかしい話になってしまいそうですが，一度考えてみる価値はあるでしょう

11月号のこのコーナーの記事に、興味深い意見が多数あったので、今回は感想をいくつかまとめてみました。

★批評の意味
批評というのは非常に重要なものだと思います。批評によってゲームを始める人もいるでしょう。そういう人たちのためにも、批評には偏見なしの真実が語られなければならないと思います。
批評を書くときの自分のモットーは「批評する前にまずプレイヤーであれ」です。極端にいうと、プレイしていない人に批評する資格はないとも思うのです。そういう人の書く批評は往々にして内容に責任感がない割に偏見が多く、「こいつやってないな」というのがすぐにわかります。そういう人たちは「食わず嫌い」なのです。
「食わず嫌い」では好き嫌いは克服できません。好きなゲームが一つ増えるのも、決して不幸なことではないと思います。批評する人はもちろん、しない人も、たまには苦手なゲームに挑戦することもよいのではないのでしょうか？

☆ゲームって？
「ゲームを何故するのか？」これは哲学的命題かもしれません。世の中にはゲームをする人としない人、そして作る人がいるわけです。それぞれの違いがその答えなのでしょうが、それは自分にはわかりません（情けない）。

○女性キャラに露出は必要か？
不要。と、自分は思います。これも見た目のゲーム判断を生む原因の一つではないでしょうか（もっとも、こういうことでウケを狙うゲームに当たりは少ないですが）。
現に、露出がなくても、魅力的で人気のあるキャラクター（ナコルルなど）はいます。それでも、この傾向が改善されないのは、見た目で引きつける事を優先に考えているからでしょうか？それとも、ゲーム開発の場に（そんなことはないような気もするけど）女性が少ないのかもしれません。
どちらにせよ、今の状況は改善されるべきだと思います。いくら何でも、学校の制服で格闘というのは非常識でしょう。

◎お詫びと訂正
11月号中の自分のレビュー「技脳体」のタイトルが思いっきり間違ってました。お詫びし訂正します。本文中のすべての「能」→「脳」です。
指摘してくださった公認全能者Ｋ・Ｉ様他、本当に申し訳ありませんでした。

1997/10/12 Sun.
新谷剛史（17）

福島県いわき市
E-mail:t_nitani@ma2.justnet.ne.jp
URL　http://www2.justnet.ne.jp/~t_nitani/（←好評稼働中！！）

**感想**

**先月号のひとくち感想集**

◀【福島県いわき市・新谷剛史17歳】……山田：先月号に掲載された三つの意見に対する，三つの感想（＋訂正）をまとめて掲載です。こういった形でのひとくち感想も，気軽にお寄せください

▶熊本市・楸

## ゲームボーイギャラリー

ゲームボーイ　任天堂
3000円

このゲーム、何がいいって？そりゃー心にしみこむ電子音がよいですわ。このゲームやると小学生の頃を思い出します。

小学生の頃は外でゲームウオッチをやってました。遊ぶ人数がそろうまでゲームウオッチで記録をだしあっていて、仲間がそろえばそれはズボンの中にしまわれ、今度はサッカーや、野球が始まるんです。持っていた人ならこのような経験があるでしょう。卒業アルバムを探さなくても当時一緒に遊んだ友達の顔が頭の中に浮かんでくる、そんな作品です。

この感覚は今のポケモン小学生には絶対味わえないでしょう。ゲームウオッチを一度でもやったことがある人ならこのゲーム、ぜひ「むかしモード」で遊ぶことをおすすめします。なぜって？「チッ、チッ」という電子音の中で、昔遊んだ友達の声が聞こえてくるからさ・・・（酔）

ちなみにゲームウオッチは「ゲーム&ウオッチ」が正しいそうだ。

ｂｙ　新歓平凡パンチ

ゲームボーイで見えるラジオ対応のラジオチューナーカートリッジみたいのだしてくんないか？

### 読者間レビュー

『ゲームボーイギャラリー』（GB／任天堂）

▲【神奈川県横浜市・新歓平凡パンチ23歳】……山田：'80年代初期に人気を集めた、液晶ゲーム『ゲーム&ウォッチ』シリーズの人気作の復刻版です。極限まで飾りをはぶいたシンプルな内容は、単純ながら遊べば遊ぶほど熱中させられる不思議な魅力がありました

## インターネットカフェ　について少し。

家から歩いて10分、高知県唯一の（なんですが。）
行ってきました。
そこは1Fがカフェレスト（パソコンなし）で2Fがインターネット
カフェなんです。もちろん2Fへ上がって行ったのですが…
インストラクターの方、人を見て判断してませんか？そりゃね、
私、ケバいっス。持ち物もケータイとかくらいで。パソコン類
さわったことなさそーです。（でも何年もやってるの。）今はない
からそこへ行くわけで。いろんな情報集めたいし。つまり私が
言いたいのはね（コロやきシロー風に）

ネクタイしたサラリーマンやキャリアウーマン
だけがインターネットするワケじゃない。
パソコン持っててもなくても、キョーミが
あったり、知りたいことがあったりするから
インターネットカフェとゆうところに
行くんだと思う。それなのに人を見て、
学生だったり主婦だったり
ハデだったりすると「食事しにここへ
来ただけ」と決めつけられてね。
いろんな人に広くインターネット
知ってやってもらうためにあるような
場所のはず。どんな人が来たって、
インターネットするために来るはず。
店員、インストラクターの方は、それを
頭に入れておくべきだと思います。
こんな思いした人、私だけじゃ…
ないと…思うけど！

### インターネット

ここは情報を見るための場所でしょ？

▲【高知市・Cocofille？歳】……山田：私自身はインターネット・カフェに行ったことがないのですが，東京ではいわゆる“オシャレなデート・スポット”と化しているそうで，どちらにせよ「客を選ぶ」ような雰囲気があるというハナシです

**１１月号の神奈川県相模原市のよしはらあずささん？歳へ**

昨今のゲーム事情で女性キャラのキャラクター性がそれほど大きく取り沙汰されていないのは女性の大半は現在のゲームの倫理観に納得しているからでしょう。

確かにメディアの中にごまんとある活字媒体には、露骨な性的表現をする記事もたくさんあります。しかしそれらはすべて商品化されたゲームを受けての事であって、もし正当な表現による記事が女性に批判されるのならば、記事を書かれているゲームだって批判されてしかるべきなのです。一般大衆の場に流通される商品ならば倫理的に認められるためのルールにのっとっているはずなのだから。

そういう記事をかく雑誌というのは雑誌のカラーでだいたいわかると思います。ゲームの影にひそむ露骨な部分を探るみたいな記事は、普通そのゲームのファンだったら、男だって何だって嫌ですよ。雑誌というのはハイリスクでない分、さまざまな人にあわせて多くの種類がつくられる。ゲームを軽く考える記事によって、ゲーム自体まで軽薄なものであると思われてはメーカーもツライでしょう。

今に反映されているゲームのキャラクターやコスチューム等は、キャラクター自体の個性や魅力を最大限に引き出すべく創作されてできた結果であって、人間の性的概念だけが発展させたものではないのです。クリエイターに男性が多いことから、多少の性的概念の介在は無きにしもあらずかもしれませんが、老若男女が触れる機会のある一般商品あるいは公共の場に存在するゲームセンターで、「女性軽視」を見いだすのは、ちょっと過剰に意識し過ぎているではないでしょうか？まあ、ぼくは男だからどうしても男よりの意見になってしまうのですが...

これ以上は論点がズレて行きそうなので書きませんが、もっと深く掘り下げるべきテーマであると思います。さあ、みんなで、討論しましょう！

Ｌｅｔ’ｓ　討論！！　　10／8　稲村　サ吉。

### 性別②

「女性軽視」は考えすぎなのでは？

▲【茨城県竜ヶ崎市・稲村サ吉19歳】……山田：個人的には，女性は現在のゲームの倫理観に対して「納得している」というよりも，「慣れてしまった」というほうが妥当な気がします。この問題は，いわゆる“ギャルゲー”にも通ずるものがあるかもしれませんね

### ■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日ごろみなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，投稿文は主旨を変えない程度に，こちらで手を加える場合があります。

投稿のあて先：〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係

# あくせすROOM

# 激筆★投稿野郎!!

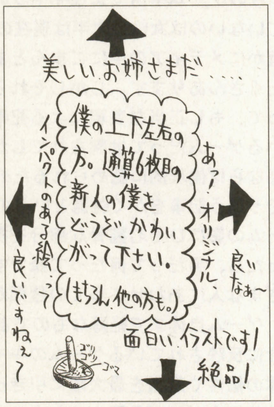
◆東京都新宿区・ぶんちょ
★ぶんちょさんの描く女の子って、身近にいそうな感じが◎。本は完成しましたか？

◆大阪府堺市・石川義勇規
★オリジナルだそうです。あいかわらず美しいですね…。掲載遅くてごめんなさい

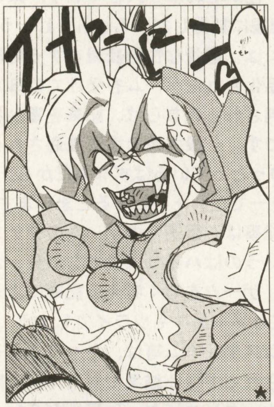
◆埼玉県本庄市・MINO
★SS版天草も発売で、家でも存分に遊べるね。くるくる回る連続斬がかわいい

◆東京都大田区・みどひ
★こちらもオリジナル。…絵は描いただけうまくなると思うよ、がんばってね！

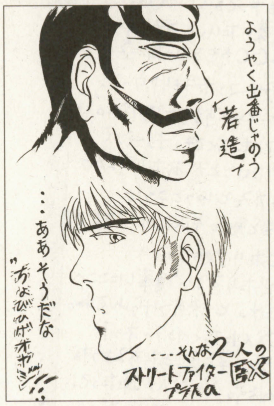
◆兵庫県姫路市・高田 明
★このネタは今回だけですよ。毎回載せてたら、きりがないもの…（笑）




◆茨城県竜ヶ崎市・稲村 サ吉。
★稲村さんのはがき、家に持ち帰って飾りたいぐらいたくさんあります。ありがと

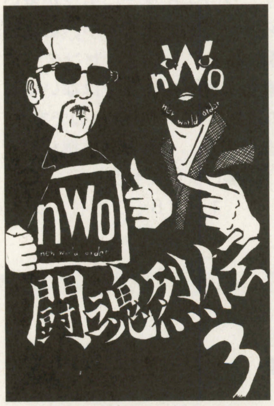


◆愛知県丹羽郡・ストロバヤ
★インドラ～橋→ダランキャッチ、見てるだけで楽しいです。超絶～も◎。フフフ

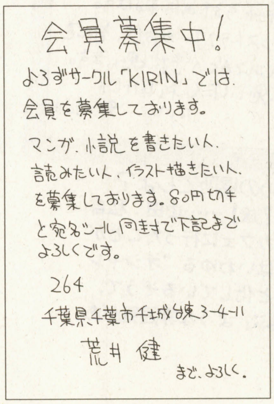



◆東京都東久留米市・ひろ
★おもしろいイラスト探してたら、だいぶ前のハガキに。このネタはコレだけでした

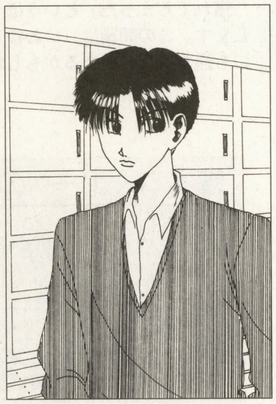
◆鹿児島市・かみら
★…プロレス？よくわからなくて、ごめんなさい。ベタの使いかたがとてもうまいね




◆会員募集中！
★近くに同志がいないって人、問い合わせてみては？新しい仲間ができるかも。




◆岡山市・鈴木静子
★さわやかな感じが。学生さん？若いっていいよね…って、…私も若いんだった…



◆愛知県名古屋市・のうぎょうアッパー
★山崎さんオロチだったんですね…。"蛇使い"もわかるってもんですが…う～ん

今月のお相手
つぐ美ちゃん

**お便り募集中です！**

☆「あくせすROOM」では、みなさんのイラスト、ハガキ、サークル告知等を常時募集してます。黒インクかペン等で描いてね。鉛筆や色ペンなどのイラストはご遠慮ください。住所・氏名（P.N）を記入の上、マイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係まで

# ベーマガ おたのしみプレゼント 12

## 1 『セガサターン・ビデオマガジン』11月発売タイトル号

おなじみのセガサターン新作紹介ビデオ。今月発売のソフトのチェックにはかかせない1本。お気に入りのソフトは見つかるかな？ベーマガと合わせて活用しよう！

**提供：セガ・エンタープライゼス／2名様**

## 2 セガサターン用ソフト『デビルサマナー ソウルハッカーズ』『RONDE～輪舞曲』体験版

アトラスから発売されている女神転生シリーズ，待望の新作が2本。両方の世界を体験できるお得な1枚。まだ女神転生シリーズに触れたことのない人も，この機会に･･･。

**提供：アトラス／4名様**

## 3 セガサターン用ソフト『街』体験版

チュンソフトから年末発売予定のサウンドノベル『街』。「TIP」,「ZAP」などの新システムを実感できる体験版。8人の主人公の1日目を体験することができるぞ。

**提供：チュンソフト／10名様**

## 4 プレイステーション用ソフト『タクティクス オウガ』

スーパーファミコンで好評だった『タクティクス オウガ』がプレイステーション版で復活。戦略性の高い戦闘シーンで君の頭脳を試そう。

**提供：アートディンク／3名様**

## 5 Windows95用ソフト『実機パチスロシミュレーター3 山佐マジック』

パチスロ・メーカー山佐の人気機種「ニュービッグパルサー」,「スーパープラネット」などを完全シミュレートできる。リーチ目の勉強にも最適！？

**提供：ネクストン／3名様**

## 6 マウスパッド『ななめ君』

表面の傾斜が手首，腕，肩にかかる疲労を軽減してくれる，スグレもののマウスパッド。長時間マウスを使用するゲームプレイのお供に。

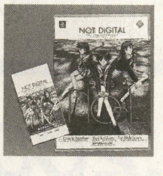
**提供：キタジマクラフト／5名様**

## 7 ニンテンドウ64用『ワイルドチョッパーズ』オリジナル・グッズセット

戦闘ヘリをあやつり，任務を遂行していくポリゴン・シューティング。購入者向けプレゼントキャンペーン用のピンバッチ・バンダナ・カードケース・ステッカーをセットにして。

**提供：セタ／10名様**

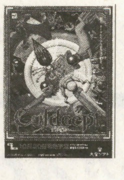
## 8 プレイステーション用『ノエル～ラ・ネージュ』クリアファイル＆シングルCD




パイオニアLDCから冬頃発売予定のSLG『ノエル～ラ・ネージュ』のクリアファイルに「ボイスメッセージ」シングルCDをセットで。

**提供：パイオニアLDC／2名様**

## 9 セガサターン用『カルドセプト』ポスター＆ポストカード



大宮ソフトから発売中の新しいタイプのボードゲーム。トレーディングカードを集め，敵と戦っていく。このゲームの販促用ポスターとポストカードのセット。

**提供：大宮ソフト／3名様**

## 10 プレイステーション用『タクティクス オウガ』キーホルダー

『タクティクス オウガ』プレイステーション版発売を記念した一品。皮製なので丈夫にできているぞ。これさえあれば，鍵をなくす心配はないね。

**提供：アートディンク／5名様**

## 11 『ポケットファイター』カプコン シークレットファイル

毎度おなじみ，カプコン制作“レア”もの小冊子。今回は，ディフォルメ・キャラがかわいい『ポケットファイター』。さくら人形の型紙付！

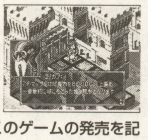
**提供：カプコン／5名様**

## 12 プレイステーション用『トラ！トラ！トラ！』ポスター

今月発売予定，太平洋戦争を舞台に戦略が試される，リアルタイム・ウォー・シミュレーションゲーム『トラ！トラ！トラ！』のポスター。

**提供：ダズ／10名様**

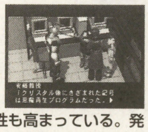
## 13 セガサターン用『カルドセプト』テレカ



トレーディングカードを集める要素がコレクター心をくすぐる『カルドセプト』。このゲームの発売を記念したテレホンカードを。

**提供：セガ・エンタープライゼス／5名様**

## 14 セガサターン用『RONDE～輪舞曲』テレカ



「魔神転生」シリーズの最新作ともいえる『RONDE～輪舞曲』。地形効果に高低差がプラスされ，戦略性も高まっている。発売記念のテレホンカードをプレゼント。

**提供：アトラス／5名様**

## 15 セガサターン用『全日本プロレス FEATURING VIRTUA』テレカ

全日本プロ・レスリングの全面協力により，トップレスラーが顔をそろえるこのゲーム，「バーチャファイター」シリーズから，ウルフとジェフリーも参加！このゲームの発売記念テレホンカードを。

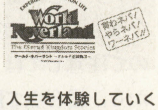
**提供：セガ・エンタープライゼス／5名様**

## 16 セガサターン用『ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」』テレカ

推理AVGの老舗，リバーヒルソフトのパソコンからの移植作品。1930年代のイギリスを舞台に殺人事件の謎を追う。このゲームの販促用テレホンカード。

**提供：リバーヒルソフト／5名様**

## 17 プレイステーション用『ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語』テレカ




オルルド王国の住人となって，他の住人とさまざまなコミュニケーションをはかりながら，人生を体験していくSLG。このゲームの販促用テレホンカード。

**提供：リバーヒルソフト／5名様**

## 18 『スーパーリアル麻雀P7』テレカ

先月登場したシリーズ最新作「P7」，ストーリーの選択ができるようになり，全キャラ制覇の難易度は上昇か？4人の女の子がそろったイメージイラストのテレカを。

**提供：セタ／3名様**

## '97年10月号ベーマガおたのしみプレゼント当選者

【1】『セガサターン・ビデオマガジン』は愛知県名古屋市・**野見山祐伴さん**他1名
【2】『マスター・オブ・モンスターズ』ソフトは和歌山市・**田渕成啓さん**他2名
【3】『B線上のアリス』体験版は滋賀県甲賀郡・**高橋伸拓さん**他4名
【4】『パチンコmini』ソフトは広島県山県郡・**梶原広則さん**他2名
【5】『ロードモナークPro』ソフトは静岡県袋井市・**乗松　遼さん**他2名
【6】『オーリーのおえかきストーリー』は兵庫県豊岡市・**宇野康夫さん**他1名
【7】『スイス鉄道紀行』『イギリス保存鉄道』は宮崎市・**島原　賢さん**他2名
【8】『Car Selection ドイツ車』は群馬県館林市・**田口博隆さん**他4名
【9】『Odo Odo Oddity』テレカは岩手県岩手郡・**古澤洋将さん**他4名
【10】『アークザラッド・モンスターゲームwithカジノゲーム』2枚組テレカは富山県西礪波郡・**堀　円香さん**他4名
【11】『マーヴルスーパーヒーローズvs.ストリートファイター』シークレットファイルは神奈川県相模原市・**荻野譲次さん**他4名

## 応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。

**締め切り**：12月6日必着　**発表**：2月号（1月8日発売）

⑲ Windows95用ソフト「ウルティマオンライン」提供：編集部/1名様

# 全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

## 今月の注目ゲーム

カプコン
### ポケットファイター

初回の集計で，いきなりカンスト達成！じつはこの得点を出すためには，秘密がある。レイレイで，とある必殺技を使って，得点を稼ぐことができるのだが，やりかたは……というわけで，今月で集計は打ち切り。もちろんキャラ別の集計もナシ！

**9,999,999**

Y.O AHO

全国2店にて達成

カプコン
### カプコンスポーツクラブ

集計方法は，サッカータイプ，テニスタイプ，バスケットボールタイプの3種目をすべてクリアした時点での得点でさせてもらった。今後も，個々の競技別の得点では集計しないので注意してほしい。スポーツクラブなんだから，総合点で勝負だ！

**1,641,900**

㊗サッカー日本代表予選突破できず?

GAME's Will(京都)

カプコン
### ヴァンパイアセイヴァー2

キャラクターの入れ替えやゲーム・システムが調整されたが，基本的な得点稼ぎのパターンは変わらない。やはり，前作同様，チェーンコンボをからめた攻撃を多用し，フィニッシュにEX必殺技を使って，より多くのボーナス得点を得るのがコツ。

**1,614,200**

ASS-ニッシー西

ゲームコーナーヤングパレス(千葉)

SNK／ザウルス
### ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー～ウルトラ電流イライラ棒(プロフェッショナル)

今月集計したコースは，もちろんプロフェッショナルコース。トラックボールを使ってプレイするため，狭いところなどをより早く通過させるためには，かなりの慣れが必要。あまりエキサイトしすぎて，トラックボールとコンパネの間に指を挟まないように注意！

**1'49"49**

POWさま～ん♥

荏原ゲームコーナー(東京)

### 『ポケットファイター』いきなりカンスト！

今月の注目ゲームのトップは，カプコンのコミカル対戦ゲーム**『ポケットファイター』**。なんと全国2店舗で初回集計からいきなりカウンター・ストップ達成！使用キャラは「レイレイ」。他のキャラに比べて圧倒的なスコアの高さの秘密は，フラッシュコンボにあるぞ。フラッシュコンボをうまく使ってカンストを目指せ。

**『カプコンスポーツクラブ』**は，それぞれバスケ，テニス，サッカータイプのゲームがあるが，それぞれでの集計はせず，各ゲームの総合点で勝負してもらう。バックアップに残るので確認もしやすい。

今月から集計の**『ヴァンパイアセイヴァー2』**は，申請数が今一つだったため，まとめて集計した。トップスコアは「モリガン」を使用。**『ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー～ウルトラ電流イライラ棒』**は，プロフェッショナルでの集計とする。

お次は，今月も一番人気の**『Gダライアス』**。「λゾーン」3冠王のUGF氏以外は，全ゾーンとも先月とはちがうハイスコアラーとなり，かなりの競争率の高さが伺える。店別に見るとタイトーイン002スタジアム（大阪）とGAME'sWill（京都）の2店が独占。今月は関西勢の圧勝と言ってもいいだろう。「oゾーン」に至っては先月より約300万点も更新。研究もかなり進んでいるようす。なんでも「グレートシング」が出す“ブラックホール弾”にスコアの秘密があるそうだ。来月は，他地区の巻き返しを期待したい。

**『ヴァンパイアセイヴァー』**は，お見事！としか言いようのないアイリン夢空間（岐阜）の固め打ち。このゲームに対するアイリンの各プレイヤー達のこだわりが伝わる。ちなみに「ジェダ」と「リリス」の2キャラは，初回集計よりずっととき坊氏ときみちゃんの両氏がトップを保持している。

**『怒首領蜂』**は，おなじみのNAI氏が「タイプC」で大台6億点突破。

また，GAME'SMILK（京都）でオールドゲームの**『フェリオス（ハード）』**が更新したのには驚かされた。　**（宮崎良太，押田隆太）**

## ■Gダライアス（タイトー）

| ゾーン | スコア | スコアラー | 店名 |
|---|---|---|---|
| λ | 30,165,750 | 連射の国の住人HYAKU-UGF | タイトーイン002スタジアム(大阪) |
| μ | 33,739,070 | TURKEY屋㋮㋣ | GAME's WiLL(京都) |
| ν | 36,871,760 | ゲームセンターぼくABAえもん | タイトーイン002スタジアム(大阪) |
| ξ | 32,830,230 | こわいのは絶っ対ダメなんだもん! | GAME's WiLL(京都) |
| ο | 51,393,320 | K.N先生 | タイトーイン002スタジアム(大阪) |

## ■ヴァンパイアセイヴァー（カプコン）

| キャラクター | スコア | スコアラー | 店名 |
|---|---|---|---|
| ジェダ | 1,453,500 | ☆CAT'S-とき坊 | アイリン夢空間(岐阜) |
| リリス | 2,561,100 | ☆CAT'S-きみちゃん | アイリン夢空間(岐阜) |
| モリガン | 2,540,500 | Tiny-GAY-DIL㊚ | GAME's DRAGON(京都) |
| デミトリ | 1,410,700 | G・CRUSH-CYA | アイリン夢空間(岐阜) |
| アナカリス | 1,152,200 | G・CRUSH-EFA | アイリン夢空間(岐阜) |
| ビクトル | 1,315,400 | G・CRUSH-CYA | アイリン夢空間(岐阜) |
| ビシャモン | 1,361,200 | ☆CAT'S-とき坊 | アイリン夢空間(岐阜) |
| フェリシア | 2,697,600 | L2A-GYO | GAME's WiLL(京都) |
| レイレイ | 1,986,300 | ☆CAT'S-きみちゃん | アイリン夢空間(岐阜) |
| オルバス | 1,413,000 | G・CRUSH-EFA | アイリン夢空間(岐阜) |
| サスカッチ | 1,361,500 | G・CRUSH-ROK | アイリン夢空間(岐阜) |

## ■バトルサーキット（カプコン）

| キャラクター | スコア | スコアラー | 店名 |
|---|---|---|---|
| サイバーブルー | 30,626,600 | ☆CAT'S-マサル | アイリン夢空間(岐阜) |
| エイリアングリーン | 34,200,200 | XYZ | プレイランドエフワン(宮城) |
| キャプテンシルバー | 31,486,100 | ☆CAT'S-マサル | アイリン夢空間(岐阜) |

## ■ストリートファイターIII（カプコン）

| キャラクター | スコア | スコアラー | 店名 |
|---|---|---|---|
| ダッドリー | 4,394,600 | KMC-IZA | ゲームセンターコパIII(神奈川) |
| ユン＆ヤン | 5,515,400 | あたし | TAITO INN町田(東京) |

## ■ハイパーアスリート（コナミ）

| 競技 | スコア | スコアラー | 店名 |
|---|---|---|---|
| 三段跳び | 22.62m | SUR-HKG-DKO㊒ | ゲームハウスJOY＆ゲームスペース姫路店(兵庫) |
| 槍投げ | 119.93m | SUR-HKG-DKO㊒ | ゲームハウスJOY＆ゲームスペース姫路店(兵庫) |

## ■ストライカーズ1945（彩京）

| キャラクター | スコア | スコアラー | 店名 |
|---|---|---|---|
| P38ライトニング | 2,146,400 | 千石 仁(本名発表) | プレイランドエフワン(宮城) |
| スピットファイア | 2,222,700 | 超余裕 | プレイランドエフワン(宮城) |

## ■ストリートファイターII'ターボ（カプコン）

| キャラクター | スコア | スコアラー | 店名 |
|---|---|---|---|
| バイソン | 1,536,700 | KMC-T.K | ゲームセンターコパIII(神奈川) |
| サガット | 1,817,800 | KMC-T.K | ゲームセンターコパIII(神奈川) |

| タイトル | スコア | スコアラー | 店名 |
|---|---|---|---|
| ザ・ロストワールド〜ジュラシックパーク(セガ) | 875,341 | 咆哮野郎-鬼愛まJU | チャレンジャー関大前店(大阪) |
| ブラッディロア(エイティング／ライジング) | 2'59"78 | G・CRUSH-EFA | アイリン夢空間(岐阜) |
| マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター(カプコン) | 5,082,200 | AXIOM-せのん | アミューズメントスペースフジ(大阪) |
| サイドバイサイド2〈超上級〉(タイトー) | 2'56"80 | STG-MIC㊙㊙㊙ | TILT神保町(東京) |
| ネオボンバーマン(SNK／ハドソン) | 663,400 | WZH | GAME's WiLL(京都) |
| NEO Mr.DO!(SNK／ビスコ) | 2,236,800 | 長○君今日も絶好調(やばめ)クソ眠い | レタス702(北海道) |
| ソルディバイド〈ヴォーグ〉(彩京) | 5,071,100 | ㊙おさる | アミューズメントパラダイス(長野) |
| ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド(コナミ) | 112,320 | 池袋ガンシューター与作 | プレイシティキャロット巣鴨店(東京) |
| 怒首領蜂〈タイプC〉(アトラス／CAVE) | 615,936,150 | ZBL-一般人-NAI | プレイスポットビッグワン(埼玉) |
| マネーアイドルエクスチェンジャー〈VS CPU〉(SNK／フェイス) | 9,061,876 | SAL | ジョイフルランド下井草＆江古田(東京) |
| スカッドレース〈上級〉(セガ) | 2'31"04 | YAP㊙隊長㊎㊫ | プレイシティキャロット巣鴨店(東京) |
| アルペンレーサー2〈テクニカルT.T.〉(ナムコ) | 1'59"325(ダウンヒル) | ASG-如月浪人-RIN | アミューズメントパラダイス(長野) |
| ぷよぷよSUN(セガ／コンパイル) | 1,478,429 | D高校2年ぷよマスターY.I | ゲームプラザコトブキ(埼玉) |
| バンバンボール(バンプレスト) | 27,261,232 | 悶悟涙はいご | モンキーハウス本館(福岡) |
| ライデンファイターズ(セイブ開発) | 56,481,730 | ZBC-らじあめ㊥ | TILT神保町(東京) |
| クイズなないろドリームス虹色町の奇跡(カプコン) | 7,347,000 | G.M.C.悶悟涙げえむのごんちゃん | モンキーハウス本館(福岡) |
| 三刻志(ミッチェル) | 995,700 | G.M.C.悶悟涙KKK㊂㊙㊙ | モンキーハウス本館(福岡) |
| セクシーパロディウス〈オプション〉(コナミ) | 6,931,400 | SUR-DX-天馬㊒ | ゲームハウスJOY＆ゲームスペース姫路店(兵庫) |
| 19XX〈モスキート〉(カプコン) | 19,115,800 | CYCLONE-KIW | タイトーイン002スタジアム(大阪) |
| ナムコクラシックコレクションVOL.1〈ゼビウス／アレンジ〉(ナムコ) | 6,483,360 | 乃木坂のぜぴうす㊙DIN-PAN | 東京レジャーランド小岩店(東京) |
| 鉄拳2 Ver.β〈マーシャル・ロウ〉(ナムコ) | 1'06"71 | 一般人K.T | プレイシティキャロット巣鴨店(東京) |
| ばくばくアニマル(セガ) | 329,680 | NGP-MZT(予)-ANP㊒ | 西銀座ゲームプラザ(山梨) |
| スーパーストリートファイターII〈ガイル〉 | 2,174,600 | MRC㊖ | ゲームコーナーフジ(東京) |
| フェリオス〈ハード〉(ナムコ) | 1,223,030 | 天理剣聖TEN | GAME's MILK(京都) |

## ゲームプラザヴィクトリア　北海道
札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| Gダライアス（οゾーン） | 47,858,720 | VHA-リキさま | ALL 残×2 |
| ロジックプロ2 | 120,255 | TER | ALL LQ270 |
| サボテンボンバーズ | 61,366,400 | VHA-G-ごろん | 87面 |
| バトルサーキット | 12,657,200 | 古式萌え萌えな人 | ALL A.グリーン |
| バトルガレッガ | 15,977,060 | 今日も絶好調(泣) | ALLボーンナム 5面1115万 |
| マジカルドロップII | 9,999,999 | MCL(持) | LV57 かんたんスタート |
| Gダライアス（λゾーン） | 29,103,570 | T³-TBC | ALL ノーミス |
| ぐっすんおよよ | 4,487,900 | VHA-G-NITA＝ | ALL 1UP×2 |
| ときメモ対戦ぱずるだま | 1,898,400 | O.O(改) | ALL 如月　18連鎖 |
| ときメモ対戦ぱずるだま | 1,771,400 | MLC(緑) | ALL 清川　11連鎖 |

## プレイシティキャロット室蘭店　北海道
室蘭市中島町1丁目33-7　☎0143-45-1951

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ヴァンパイアセイヴァー（リリス） | 1,007,500 | J.B.S | ALLジェダ ハンニャ有り |
| ロジックプロ2 | 109,600 | N.K | ALL |
| スーパーストリートファイターIIX | 925,500 | M.I | ALLディージェイ　ゴウキ有 |

## レタス702　北海道
札幌市北区北7条2丁目15-1TMビル1F　☎011-737-6165

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| Gダライアス（λゾーン） | 29,454,000 | T³-TBC | ALL (連) |
| Gダライアス（νゾーン） | 36,149,380 | T³-キン肉万太郎 | ALL (連) |
| マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター | 2,159,000 | H.KODA | ALL　リュウ、チュンリー使用 |
| ブレイカーズ | 18,075,300 | TAD | ALL SHO使用 |
| バーチャルストライカー2 | ＋16点 | OLE-平正太郎 | ALL |
| ★NEO　Mr.do！ | 2,236,800 | 長○君今日も絶好調（やばめ）クソ眠い | ALL　EX×26 残0　睡眠×2 |
| マジカルドロップIII（ストーリー） | 8,318,294 | DKC「オボエテロヨ…」 | ブラックピエロまで　26連鎖 |
| ときめきメモリアル対戦ぱずるだま | 1,766,900 | あしたもゲンキなメンバーズ | ALL　18連鎖 鏡　魅羅使用 |
| バトルガレッガ | 16,451,480 | ○でお君今日も絶好調(駄) | ALL　ガイン 5面1206万 |
| バトルガレッガ | 15,943,270 | ウッズ先生今日も | ALLボーンナム 5面1111万 |

## ZEST　北海道
札幌市西区西野2条2丁目　☎011-663-5457

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ポケットファイター（モリガン） | 1,971,500 | XXX | ALL |
| ポケットファイター（さくら） | 1,729,600 | NHK | ALL |
| ポケットファイター（ダン） | 1,621,700 | NHK | ALL |
| ポケットファイター（豪鬼） | 1,509,800 | GOU | ALL |
| ポケットファイター（フェリシア） | 1,463,300 | CPS | ALL |
| ポケットファイター（ケン） | 1,408,400 | CPS | ALL |
| ポケットファイター（春麗） | 1,329,900 | BCC-YAS | ALL |
| ヴァンパイアセイバー2（モリガン） | 821,000 | CPS | ALL |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | 591,900 | CAP | ALL |
| バーチャファイター3tb | 2′55″12 | ZST | ALL ジャッキー |

## ファンタジーゾーン夢らんど　北海道
旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎0166-53-5332

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ポケットファイター（モリガン） | 2,475,900 | 松田No3 | ALL モリガン |
| ポケットファイター（ケン） | 2,329,900 | ぷりん帝国 | ALL ケン |
| ポケットファイター（タバサ） | 1,684,300 | くらえ草薙キックだ | ALL タバサ |
| ポケットファイター（リュウ） | 1,808,600 | きしめんサラダ | ALL リュウ |
| ポケットファイター（レイレイ） | 2,680,200 | ぷりん帝国 | ALL レイレイ |
| バトルガレッガ | 9,259,420 | '94やれ！このやろう | ALL　B連 2号機 |
| バトルガレッガ | 15,102,890 | 殺人魚アライングニニー | ALL　B連 ボーツナム |
| 鉄拳3 | 1′22″76 | ZZZ 一本落ち | ALL ガンジャック |
| 鉄拳3 | 1′23″53 | 個室ビデオどうだった？ | ALL シャオユウ |
| 鉄拳3 | 1′36″25 | 運ナシ | ALL 本人 |

## ワンコインA館　秋田
秋田市手形山崎町8-17　☎0188-31-5451

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| G・ダライアス（λゾーン） | 19,904,550 | 猫好MSK | ALL連付 ノーミス |
| G・ダライアス（μゾーン） | 22,639,500 | "久々の更新" TEF | ALL連付 ノーミス |
| G・ダライアス（οゾーン） | 31,660,150 | 梅村丹八-PK-RIP | ALL連付 1ミス |
| バーチャファイター3tb | 4'13"09 | "To Heart?" NHK | ALL カゲ×3 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | 631,800 | あおい紫 | ALLストリート アドバンスド |
| バトルガレッガ（ガイン） | 14,712,410 | 猫耳愛好会・犬'97 | ALL ボムのみ連付 |
| マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイター | 2,111,400 | Free-YAS | ALLさくら有 隆＆ウルヴィー |
| わくわく7（まるるん） | 16,798,900 | "ちょっと更新" NHK | ALL |

## プレイランド　エフワン　宮城
仙台市青葉区中央2-6-6タベイビルB1　☎022-261-5782

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ストライカーズ1945II（ハヤテ） | 1,900,200 | Trfx-MSA | 2-5　(連) |
| ストライカーズ1945II（P-38） | 1,425,300 | FEA-TND | 2-2　(連) |
| ポケットファイター（レイレイ） | 3,336,700 | (祝)ケロちゃLD化ジャスティスメン | ALL　(連)　(同) |
| Gダライアス（λゾーン） | 29,292,290 | 松村君&飯田君(連)感謝　まちゃみ | ALL　(連) BCGMV |
| Gダライアス（μゾーン） | 28,713,520 | MDR | ALL　(連) |
| バトルサーキット（ピンク） | 36,764,000 | 玉村人　あげたん | ALL　(連)　(同) 残×0G6448 |
| ★バトルサーキット（グリーン） | 34,200,200 | WXY | ALL　(連)　(同) 残×1G5523 |
| 鉄拳3 | 0′56″51 | 究極のツナガリです GLA | ALL　(連)　(同) 木人 |
| ★ストライカーズ1945（S・FIRE） | 2,222,700 | 超余裕 | ALL　(連) 1周117万 |
| ★ストライカーズ1945（P-38） | 2,146,400 | 千石　仁（本名発表） | ALL　(連) 1周116万 |

## プレイシティ　キャロット　長岡店　新潟
長岡市大手通一丁目4-9　☎0258-36-7161

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| スタースイープ（1人挑戦モード） | 669,420 | CAP-AB. | ALL |
| スタースイープ（ストーリモード） | 4′33″3 | GA. | ALL |
| 蒼穹紅蓮隊（鵬II） | 33,475,465 | | |

## 夢空間ファンタジー　長野
茅野市ちの丁田2732-1　☎0266-72-5339

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| バーチャファイター3tb | 1′46″25 | NGP-(殺)-N | ALL カゲ丸 |
| エメラルディア（アドベンチャー） | 2,721,595 | あすたろと | ALL Rセレ有 |
| ポケットファイター（レイレイ） | 2,447,700 | XJR | ALL |
| ポケットファイター（モリガン） | 2,297,300 | (B)-T.F | ALL |
| ポケットファイター（タバサ） | 1,719,100 | XJR | ALL |
| ザ・キングオブファイターズ'97 | 529,500 | YZK | ALL ED |
| バトルサーキット（ピンク） | 31,694,200 | (B)-T.F | ALL |
| スタースイープ（ストーリーモード） | 6′17″00 | あすたろと | ALL |
| Gダライアス | 30,472,350 | YZK | ALL |

## プレイシティキャロット松本店　長野
松本市中央1-3-7セントラルビルB1　☎0263-35-6744

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| Gダライアス（λゾーン） | 28,222,440 | NKS-LIT(み)(妙) | ALL　(連)付 |
| ソルディバイド（カシュオン） | 5,200,300 | (改)おさる | ALL |
| ソルディバイド（ヴォーグ） | 5,033,500 | (改)おさる | ALL |
| 怒首領蜂（タイプC） | 359,285,040 | HLK | ALL 残×0 |
| 怒首領蜂（タイプB） | 220,563,320 | HLK | 2-7 |
| 鉄拳3 | 1′25″30 | ヌンチャクマン | ALL シャオユウ |
| 鉄拳3 | 1′34″93 | ヌンチャクマンIIダッシュターボ | ALL ブライアン |
| マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター | 2,369,600 | 月2回穴ウメJDF | ALL　リュウ&ウルヴァリン |
| ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア） | 2,083,300 | 元祖穴ウメJDF | ALL 真ビシャモン有 |
| ヴァンパイアセイヴァー（ビクトル） | 711,400 | 417 | ALL |

## アミューズメントパラダイス　長野
松本市中央1-11-5三伸ビル1F　☎0263-33-5994

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ソルディバイド（カシュオン） | 5,174,500 | オレにははにぃいんざピシャッ | ALL　ブロッキングピシャッ |
| ★ソルディバイド（ヴォーグ） | 5,071,100 | (改)おさる | ALL 1周260万 |
| ガンバード（ヤンニャン） | 2,043,800 | M.M | ALL　(連) 109万　残1 |
| 戦国ブレード（ユーニス） | 1,874,900 | TAD | ALL　(連)　108万 |
| アルペンレーサー2（レース） | 1′38″788 | ASG-如月浪人-RIN | 完走　ダウンヒル ハイスピード |
| アルペンレーサー2（レース） | 1′58″409 | (改)おさる | 完走　ダウンヒル テクニカル |
| アルペンレーサー2（T.T） | 1′48″414 | ASG-如月浪人-RIN | 完走　ダウンヒル ハイスピード |
| ★アルペンレーサー2（T.T） | 1′59″325 | ASG-如月浪人-RIN | 完走　ダウンヒル テクニカル |
| ストライカーズ1945（ライトニング） | 1,458,500 | TAD | 2-6 列車出ず |
| わくわく7 | 15,433,500 | すし食ってまずい上においかけ回されて | ALL　カブ使用 ポリタンクZ |

## TILT神保町　東京
千代田区神田神保町2-14-4　☎

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| Gダライアス（λゾーン） | 29,963,130 | DAI | ALL |
| Gダライアス（μゾーン） | 32,937,110 | ATC-N.F（DATURA） | ALL 道中ボロボロ |
| Gダライアス（οゾーン） | 50,808,170 | Mr.ればさし君(当) | ALL |
| ★サイドバイサイド2（超上級） | 2′56″80 | STG-MIC(欽)隊長 | ALL GT-R MT |
| サイドバイサイド2（超怒級） | 2′56″76 | STG-MIC(欽) | ALL GT-R MT |
| ★ライデンファイターズ | 56,481,730 | ZBC-らじあめ(中) | ALLジャッジスピアラス面～くすぎ |
| バトルガレッガ | 15,713,980 | T³-吉村(は) | ALLボーンナム ～きにげ×2 |
| バトルガレッガ | 14,427,830 | TAK（W） | ALL ゴールデンバット |
| 怒首領蜂（タイプC） | 432,360,830 | SWY | ALL　残2 ショット |
| 鉄拳3 | 1′36″55 | D.T.EGOりこ | ALL シャオユウ |

## トライアミューズメントタワー　東京
千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| バトルガレッガ | 15,460,430 | DBL-ZKB -JAC | ALLボーンナム 50万落ち |
| モンスタースライダー | 4,122,390 | 伊藤四郎（なぞ）にん！！ | ドラキュラまで |
| G-ダライアス（λゾーン） | 28,680,530 | VEG | α－β－δ－η－π |
| G-ダライアス（μゾーン） | 31,020,010 | Naz-SKM！？ | α－γ－ε－θ－μ |
| G-ダライアス（ξゾーン） | 32,797,780 | T³-エロエロちゃいむ声：大山のぶ代 | α－γ－ζ－κ－ξ |
| G-ダライアス（νゾーン） | 36,647,200 | 魔法ミューターブリティ(桜) | もうちょっと |
| G-ダライアス（οゾーン） | 49,870,910 | CRM-(善) | 道中20万落ち くぢら136万落 |
| ぶたさん | 982,200 | CRM-どらぴー(緑) | 1CoinALL |
| ギャラクティックウォーズ | 310,400 | GHO | 2-5 ポセイドン使用 |
| ハンバーガー | 421,100 | MAR-ARIです | 19面タマゴ早い ウインナーまぬけ |

## 竹芝アミュージアム　東京
港区海岸1-13-3ベイビュー竹芝1F　☎03-3436-5088

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サイドバイサイド2 | 3′15″30 | 荏原より遅いぞ！！ OYA-G | ALL　上級 GT-R（MT） |
| ヴァンパイアセイバー2 | 759,200 | Mrセンチ穴うめ(専) | ALL |
| バーチャストライカー2 | ＋16 | 一般人命SIN | ALLスウェーデン 完全ノーマル設定 |
| ガンバレット | 177,989 | HOT | ALL エキスパート |

## プラザ赤坂　東京
港区赤坂4-2-6　グリーンビル赤坂　☎03-5570-5094

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ストライカーズ1945 | 549,500 | KFY | 6面 |
| スタースイープ | 1,159,690 | LOG | ALL |
| ライデンファイターズ | 47,361,020 | STF-桑名寛之 | 1coinALL 連なし |
| アウトフォクシーズ | 890,000 | NAM：ハム | 1coinALL |
| ヴォルフィード | 1,353,810 | KFO | |
| スーパーパズルファイターII | 608,840 | RYO | ALL |
| Gダライアス | 277,763,530 | ナナシー | |
| レイストーム | 1,741,850 | オヤジ | |

## チャレハイ通信

**●ワンコインA館（秋田）**
★ゲームセンターワンコインはアミューズメントの「ワンコインA館」とビリヤードの「ワンコインB館」に分離しました。住所・電話番号ともに変更となりました。『セイヴァー』も入荷。これからもよろしくお願いします。

**●トライアミューズメントタワー（東京）**
★ハイスコア始めました。つきましては，ハイスコアラー募集中。新・旧問いません。ご来店お待ちしております。 by トライアミューズメントタワーハイスコア向上委員会会長

**●ICサービス砧＆狛江店（東京）**
★『ヴァンパイアセイヴァー』入荷しました。『バーチャロンDX』対戦台あります。レトロゲームも『達人王』等いろいろあり。昼時はメチャクチャ対戦が熱い！

**●ゲームインセブンアイランド（神奈川）**
★『電車でGO!』は1PLAY100円とお得です。『ヴァンパイアセイヴァー』大人気稼働中！『ときめきメモリアルおしえてyour heart』2台あります。

**●ゲームコーナーヤングパレス（千葉）**
★『ヴァンパイアセイヴァー』入荷しました。対戦等，結構楽しいと思います。それと当店では，旧ゲームがだいぶ盛り上がっております（対戦，1P）。ぜひ遊びに来てください。

**●ゲームイン遊'S草加店（埼玉）**
★まだまだ未熟でハイスコア集計にいたらない部分もありますが，スコアラーさんからのご意見をどんどん聞き入れて，がんばって盛り上げていきたいと思っています（『怒首領蜂』Aタイプクリア者を求めています）。

**●ゲームプラザイエローハット（愛知）**

## 赤羽ニューオリンピア　東京
北区赤羽2-10-5　☎03-3598-0205

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ソルディバイド（カシュオン） | 2,531,700 | AKI | 2-3連、同 |
| Gダライアス（λゾーン） | 27,380,050 | ACE | ノーミスALL 20万落ち、連 |
| Gダライアス（οゾーン） | 40,993,140 | バット華丸ちゃん | 残1ALL、連 |
| グルーヴオンファイト | 1,406,300 | NTS | ALL、ファルコ |
| ポケットファイター（モリガン） | 2,532,000 | LIY | ALL |
| ポケットファイター（レイレイ） | 2,506,600 | サイキョー流愛好会会長 | ALL |
| ストリートファイターEXプラス | 2,806,600 | LIY、もう限界。 | ノーミスP×14 サイクロイドβ |

## ゲーム・パリティビット　東京
渋谷区笹塚1-57-10笹塚ボウル2F　☎03-3376-0525

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| G-グライアス | 17,362,810 | 笹塚プロコ（キャプチャー不可） | ALL、残2 |
| ポケットファイター（モリガン） | 2,058,400 | Mr.たかしくん | ALL、いぶきスタート8人 |
| ポケットファイター（タバサ） | 1,655,500 | 南岩国タバサ | タバサ（ALL、8人） |
| ポケットファイター（ザンギエフ） | 1,414,500 | Mr.たかしくん | ALL |
| ポケットファイター（ケン） | 1,265,700 | 笹塚ケン | ALLクリア |
| ポケットファイター（レイレイ） | 1,182,500 | FRE-04-ZIN | ALL |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | 319,300 | T.A | ALL（しんごくんちーむ） |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | 241,900 | KYO | イオリ、京、狂レオナ、ALL |

## プレイシティキャロット一橋学園店　東京
小平市学園東町1-4-33　☎0423-45-6356

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | 703,000 | N.L | ALL（アテナ・ラルフ・クラーク） |
| 鉄拳3 | | | 平八 |
| ヴァンパイア・セイヴァー（フェリシア） | 2,084,600 | N.L | ALL |
| アウトフォクシーズ | 12,866,000 | 敗ザンギ | ALL（バーナード・ホワイト） |
| マジックソード | 12,605,226 | 敗ザンギ | ALL 30階ペンダント有 |

## ゲームコーナーフジ　東京
葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3652-0670

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ヴァンパイアセイヴァー2 | 2,458,500 | ゲーセン伯爵氏 | ALL 連 モリガン使用 |
| Gダライアス（μゾーン） | 33,504,610 | ATC-KTL-N.F | ALL 連 |
| Gダライアス（λゾーン） | 29,632,560 | GDS-S.O！！ | ALL 連 |
| 鉄拳3 | 1'04"38 | ZFC-MKH（自信なし） | ALL 連・同 平八 |
| 鉄拳3 | 1'12"06 | 陰毛氏（最高級） | ALL 連・同 オーガ2 |
| ★スーパーストリートファイターII（ガイル） | 2,174,600 | MRC仮 | ALL 連 爪3 41-10-5-2 |
| ヴァンパイアセイヴァー（モリガン） | 2,482,600 | URA氏公認！ゲーセン伯爵氏 | ALL 連・同 |
| ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ） | 1,655,700 | URA氏パターン使用！ 伯爵氏 | ALL 連・同 |
| ヴァンパイアセイヴァー（ザベル） | 1,572,900 | 灰色くん | ALL 連・同 |
| ★ヴァンパイアセイヴァー（ビクトル） | 1,321,300 | ザ・エックス（賞味期限切れ） | ALL 連・同 |

## ICサービス千歳船橋店＆経堂店　東京
世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター | 2,373,300 | ぺん2 | ウルヴィー、リュウALL船橋店 |
| マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター | 2,076,500 | 性戯のヒーロー仮面マライダーブラック | リュウ、ケンALL船橋店 |
| マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター | 1,736,700 | 殺人鬼ムック | オメガレッド、リュウALL船橋店 |
| X-MENvs ストリートファイター | 1,914,800 | 光虫（ピカチュウ）is男道 | ウルヴィー、春麗ALL船橋店 |
| ヴァンパイアセイヴァー（モリガン） | 1,009,800 | 桜玉吉 | ALL 経堂店 |
| ヴァンパイアセイヴァー2（リリス） | 1,010,700 | サザエ13 | ALL 船橋店 |
| ストリートファイターIII（ユン＆ヤン） | 3,019,900 | OMI | ボスおち 船橋店 |
| V・V | 499,440 | DDT³ | 4面 42% 船橋店 |
| マジカルドロップ2 | 811,262 | H.T | ストーリー 船橋店 |
| マジカルドロップ2 | 4,019,526 | H.T | とことん 船橋店 |

## プレイスポットイーグル　東京
田無市本町4-2-16　おんベビル　B1～2F　☎0424-66-2989

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ボンバーマンワールド | 2,343,300 | 瀬戸亮子・小泉知己 | 6-7 |
| バトルガレッガ | 0,047,090 | くんしょうたれ流し松屋常連Ⓡ | ラスボスまでボム連付ボーンナム |
| バトルガレッガ | 7,908,510 | ケン・イシイ | 5面ステルスまでボム連付ミヤモト |

## 東京レジャーランド小岩店　東京
江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| G-ダライヤス（νソーン） | 30,401,790 | 松山祐一 | ALL 連付 |
| ★ナムコクラッシックコレクションVOL.1（ゼビウス） | 6,483,360 | 乃木坂のぜぴうす柏DIN-PAN | EX-3クリア残×0アレンジ連必 |
| サイドバイサイド2（上級） | 3'09"56 | HS-777 | AT.BL1'0 1'39GT-R |
| サイドバイサイド2（超上級） | 2'59"80 | 大和田爆 | MT GT-R |
| サイドバイサイド2（超弩級） | 2'57"60 | 大和田爆 | MT GT-R |
| 対戦とっかえだま | 3,483,500 | 自己ベストは390 万山形から来たY.O | ALL23 連鎖54個 教授 |
| ポケットファイター（モリガン） | 2,571,700 | GSM-亀 | ALL |

## IC砧&狛江店　東京
世田谷区砧5-1-18サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| マーブルヒーローVSストリートファイター | 1,745,700 | アネス（さくら&さくら） | 1C ALL 砧店 |
| ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ） | 804,100 | Miu | 1C ALL 砧店 |
| ヴァンパイアセイヴァー（サスカッチ） | 763,600 | K.Y | 1C ALL 狛江店 |
| ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ） | 697,300 | K.Y | 1C ALL 狛江店 |
| ヴァンパイアセイヴァー（ビシャモン） | 733,300 | K.Y | 1C ALL 狛江店 |
| ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア） | 681,000 | 古式 みのり | 1C ALL 砧店 |
| ヴァンパイアセイヴァー（レイレイ） | 661,000 | K.Y | 1C ALL 砧店 |
| ストリートファイターIII（リュウ） | 1,939,300 | K.Y | 1C ALL 砧店 |
| 鉄拳3（ブライアン） | 3'29"70 | K.Y | 狛江店 |
| 鉄拳3（キング） | 3'10"96 | K.Y | 狛江店 |

## P.C立川　東京
立川市柴崎町3-3-9　☎0425-24-1156

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| Gダライアス（λゾーン） | 27,824,470 | 定員Ⓛ 4649フクダ連合 | ALL 頭&片をショット破壊 |
| Gダライアス（μゾーン） | 29,158,010 | 定員KAB 4649フクダ連合 | ALL カメ、はやいよ |
| Gダライアス（ξゾーン） | 32,108,320 | T³-アヘン星人 でででででででででで | ALL ケツ痛いです～= |
| Gダライアス（οゾーン） | 49,303,480 | 下品極まりない師匠と上品な弟子XYZ | ALL ゴメンよ、アヘ |
| 怒首領蜂（タイプC） | 169,257,110 | ブンブン飛んでやる | 2-5 ショット強化 |
| バトルガレッガ | 14,750,710 | H.F ガレッガの情報はドービング？ | ALL4号機 =250万 |
| ソルディバイド（カシュオン） | 4,221,800 | 店員O.K Gダラより面白いっス！ | 2-6 イフター第1形 |
| バトルサーキット（サイバーブルー） | 24,917,500 | ならず者戦闘部隊：BAR-MIOI | ALL 残×0 残金4161 |
| メタルスラッグ | 2,909,600 | AXG-JNS | ALL 残×0 捕虜×81 |
| 極上パロディウス（こいつ） | 4,849,300 | てゆーかァ～、持ち込みだしィ～牛丼並 | ALL 連 1周247万 |

## 荏原ゲームコーナー　東京
品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ザ・キング・オブファイターズ'97 | 589,000 | B.D！ | ALL（アテナ、テリー、リョウ） |
| ウルトラ電流イライラ棒（ノービス） | 19"11 | Pow様！！ | クリアタイム |
| ウルトラ電流イライラ棒（エキスパート） | 1'00"00 | Pow様！！！ | クリアタイム |
| ★ウルトラ電流イライラ棒（プロフェッショナル） | 1'49"49 | Powさま～ん♡ | クリアタイム |
| ポケットファイター（レイレイ） | 2,612,300 | ひさお海腹川背返せ由 | ALL |
| ポケットファイター（リュウ） | 2,348,000 | ひさお海腹川背返せ由由 | ALL |
| ポケットファイター（モリガン） | 2,055,000 | ひさお海腹川背返せ由由由 | ALL |
| ポケットファイター（さくら） | 1,764,600 | 判ったか？ひさお？神 | ALL |

## ジョイフルランド下井草&江古田　東京
杉並区下井草2-44-7ゲームコーナー1Fカウンター　☎03-3399-2155

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| G-ダライアス（λゾーン） | 29,988,760 | くりた | ALL連 |
| ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア） | 2,660,900 | 愛のメモリー（笑）もへ386優 | 9人ALL 連同 |
| ヴァンパイアセイヴァー（モリガン） | 2,444,700 | 江藤恵 | 9人ALL 連同 |
| ★マネーアイドルエクスチェンジャー | 9,061,876 | SAL | CPU対戦モード |
| クイズセーラームーン | 3,179,100 | Horizon Seeker | ALL 98% |
| 鉄拳3 | 49"11 | よどさん | ALL連必付 ポール |
| 鉄拳3 | 1'02"66 | LKR | ALL オーガI |
| 鉄拳3 | 58"91 | MOL-キラートマト | ALL オーガII |

## TAITO INN　町田　東京
町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ポケットファイター | 3,009,800 | PYOPYO君 | ALL レイレイ使用 |
| Gダライアス（λゾーン） | 29,247,610 | 十三平八（職業や○ざ） | ALL 連付き 67万落ち |
| Gダライアス（ξゾーン） | 32,754,490 | T³-キバヤシで | ALL 連付き |
| Gダライアス（οゾーン） | 51,239,090 | 堤のビンタ×6！T³-WIZ | ALL 連付き |
| ★ストリートファイターIII（ユン＆ヤン） | 5,515,400 | あたし | ALL 連付き |
| バトルガレッガ | 15,732,510 | T³-吉村 | ALL 連付き ボーンナム |
| デイトナUSA（上級） | 3'06"85 | ぎるはま爆隊長欽 | タイムアタック 完走 |

## プレイスポット　すーるぽん　東京
渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ザ・キングオブファイターズ'97 | 625,300 | SuRun-y氏 | ALL アテナ チョイ、シエルミー |
| ザ・キングオブファイターズ'97 | 355,500 | 焼魚（ぎょ！） | ALL 山崎 リョウ、ロバート |
| スタースイープ（1人で挑戦） | 335,690 | KYO先生 | 4面 |
| ストリートファイターEXplus | | 入荷しました | お下がりゲーセン |
| バーチャストライカー2 | +14 | Kate Moss Burgers堀江 | ALL ブラジル ※2分設定 |
| リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 1,017,000 | 沢 | ALL ローレンス |
| 19XX（ライトニング） | 18,958,100 | K.Tたかみね | ALL リハビリ中 連付 |
| 鉄拳2verB（吉光） | 1'31"35 | K.T氏 | ALL |
| 鉄拳2verB（マーシャル・ロウ） | 1'30"98 | K.T氏 | ALL |
| 鉄拳2verB（ポール・フェニックス） | 1'20"90 | K.T氏 | ALL 来店感謝！ |

## プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1、B2　☎03-3943-6735

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ★ザ・ハウス オブ ザ デッド | 112,320 | 池袋ガンシューター与作 | ALL ランク1 |
| G-ダライアス（ξゾーン） | 32,744,380 | TUG | ALL 連付 |
| スタースイープ（ストーリー） | 2'19"1 | LOG | ALL |
| ★スカッドレース（上級） | 2'31"04 | YAP爆隊員金欠 | 上級 完走 旧Ver |
| ★鉄拳2 Ver B（ロウ） | 1'06"71 | 一般人K.T | 連必 ALL |

## ゲームイン　セブンアイランド　神奈川
横浜市西区南幸1-5-29　☎045-314-2205

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| レイストーム（R-GRAY2） | 27,471,500 | KRS-EMI？ | ALL 6面弱気 |
| 対戦とっかえだま | 4,108,900 | J.T | ALL シン 24連鎖 62個 |
| ストリートファイターZERO2アルファ | 3,121,400 | DEA | ソドム サバイバル P×13 |
| 鉄拳2（王 椋雷） | 3'05"31 | 黄忍者"03"全蝎人 | ALL 3本制 |
| 鉄拳2（李 超狼） | 3'11"01 | 黄忍者"03"全蝎人 | ALL 3本制 |
| 鉄拳2（ミシェール） | 4'20"56 | 黄忍者"03"全蝎人 | ALL 3本制 |
| 鉄拳2（ブルース） | 3'16"31 | 万死怒宇のKAT | ALL 3本制 |
| 鉄拳2（ロジャー） | 3'27"40 | 万死怒宇のKAT | ALL 3本制 |
| 鉄拳2（キング） | 4'10"93 | 万死怒宇のKAT | ALL 3本制 |

## セントラル日吉店　J&B日吉店　合同集計　神奈川
横浜市港北区日吉本町1-20-8　☎045-564-1034

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ストライカーズ1945II | 1,414,000 | ……… | 2-1 連 F5U使用 |
| G-ダライアス（νゾーン） | 35,135,930 | BEE | ALL 連 ジ・エンブリオン |
| ザ・キングオブファイターズ'97 | 496,900 | KOF | ALL オロチ三人衆使用 |
| 怒首領蜂（タイプ-A） | 104,543,460 | 面数優先男 | ショット 2-5 M-485HIT |
| 怒首領蜂（タイプ-B） | 136,042,690 | HIVひ | ショット ? M-509HIT |
| 怒首領蜂（タイプ-C） | 319,743,110 | チョベリグェアー！ | ショット 2-7 M-744HIT |
| ロジックプロ | 65,142 | SBN | FINALALL ローマ Ⓗ残3 |
| マジカルドロップ3（ストーリーモード） | 2,532,964 | CAT | ムーン使用21連鎖 6:45 |

★ただいまハイスコアラー募集中です…が，モノがないんですモノが!たこまる氏のホームページ見ましたが，普通すぎです。もっとキレてほしい。

**●ゲームセンターシャトー（京都）**

★『ヴァンパイアセイヴァー』入荷！男女問わず，リリスは中パンチカラーが大人気！

**●GAME'S MILK（京都）**

★遠征者の方は気軽に声をかけてください。もしくはノートの遠征者コメント・コーナーに記入してください。

**●プレイシティーチャレンジャー（大阪）**

★『鉄拳』も『セイヴァー』も熱くやってます。コミュニケーション・ノートも完備。ぜひ来てくださいね。　担当氷室

**●イーストランドファミリーガーデン（岡山）**

★業務用『ときメモ』ポスター残りわずかです。お早めに。

**●PC島大前店（島根）**

★『鉄拳3』の大会バンバンやります。ポール，仁，ファランがくるぞ！

## タイトーイン戸塚西口　神奈川
横浜市戸塚区戸塚町4023　☎045-881-6757

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| さる | 2 | ボクだよボク | スミス |
| サイドバイサイド2（初級） | 2′21″30 | しょきゅ～ん | ALL GT-RC（MT） |
| Gダライアス（ξゾーン） | 32,110,610 | STG-PSY-シャア専用ザク | ALL(連)　残3 |
| Gダライアス（οゾーン） | 41,854,960 | STG-PSY-シャア専用ズゴック | ALL(連)　残2 |
| バトルガレッガ | 13,064,260 | STG-百式 | ALL(連) ミヤモト |
| バトルガレッガ | 14,021,590 | STG-PSY-シャア専用ゲルググ | ALL(連) チッタ |
| ソルダム（ソルダムモード） | 32,404,140 | アミューズメントパーク"ふじぐ" | LV 464 LINE1473 |
| G・ダライアスver2（ξゾーン） | 34,158,790 | ジオング | ALL(連)　残0 |

## ゲームプラザニューヨーク大船店　神奈川
鎌倉市大船1-22-26大船会館2F　☎0467-44-0027

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| Gダライアス（οゾーン） | 42,519,130 | 鈴木金融社員 | ALL (連)付き |
| 怒首領蜂（タイプA） | 138,619,300 | ANR-EVI | 2-6　(連)付き ショット強化 |
| 怒首領蜂（タイプB） | 195,212,210 | ANR-EVI | 2-6　(連)付き ショット強化 |
| モンスタースライダー | 1,457,860 | 鈴木金融社長 | 6面 |
| マジカルドロップ3（ストーリーモード） | 4,187,330 | HEK | 9面 サン使用 |
| マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター | 2,162,100 | ZED | メカザンギエフ出現 |
| ザ・キングオブファイターズ'97 | 289,900 | 低スギでシュ | ALL オロチチーム |
| バーチャファイター3+b | 4′28″76 | 長谷　=祥 | ALL AOI×3チーム |
| バーチャストライカー2 | +19（21-2） | 井澄龍造 | ALL アルゼンチン使用 |

## コパIII　神奈川
秦野市南矢名2-19-5　☎0463-78-0610

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| Gダライアス（λゾーン） | 28,230,450 | U.K | ALL |
| Gダライアス（οゾーン） | 35,510,900 | RGV | ALL |
| バトルガレッガ | 13,457,830 | N.ARC-SUP | ALL ワイルドスネイル |
| バトルガレッガ | 14,222,270 | N.ARC-さとしん | ALL ボーンナム |
| ★ストリートファイターIII（ダッドリー） | 4,394,600 | KMC-IZA | ALL |
| ★ストリートファイターII'ターボ（バイソン） | 1,536,700 | KMC-T.K | ALL |
| ★ストリートファイターII'ターボ（サガット） | 1,817,800 | KMC-T.K | ALL |

## プレイアイシー鶴巻店　神奈川
秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| アルペンレーサー2（テクニカルレース） | 1′59″828 | マスタ== | 完走 |
| アルペンレーサー2（テクニカルタイム） | 2′11″891 | Dt　中村 | 完走 |
| アルペンレーサー2（ハイスピードレース） | 1′40″944 | Dt　中村 | 完走 |
| アルペンレーサー2（ハイスピードタイム） | 1′47″528 | マスタ== | 完走 |
| マーブルスーパーヒーローズVSストリートファイター | 908,400 | JIN | ALL |
| スタースイープ | 635,480 | ALX | ALL |
| 上海・万里の長城 | 548,280 | 味噌 | R-24 |

## ゲームインパートナー　千葉
松戸市上本郷908-3　☎047-366-0801

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| バトルサーキット（ブルー） | 19,373,600 | A.K | ALL |
| ザ・キングオブファイターズ'97 | 635,600 | SHO | ALL 庵、京、裏社 |
| 鉄拳3 | 1′44″31 | 穴うめIR2C | ALL シャオユウ |
| 鉄拳3 | 1′10″76 | 穴うめIR2C | ALL ポール |
| 鉄拳3 | 1′49″25 | 穴うめIR2C | ALL ガンジャック |
| 鉄拳3 | 2′16″38 | 穴うめIR2C | ALL ジュリア |
| 鉄拳3 | 1′44″95 | 穴うめIR2C | ALL ブライアン |

## ギャレッツ津田沼＆新宿店　千葉
船橋市前原西2-15-16酒井ビル内　☎0474-74-4761

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| Gダライアス（λゾーン） | 29,712,240 | KSD-木野Ⓙ | ALL 512×3 |
| Gダライアス（μゾーン） | 25,321,780 | ミドリガメ | ALL |
| Gダライアス（νゾーン） | 36,764,760 | K.W | ALL |
| Gダライアス（οゾーン） | 49,493,920 | 上品な師匠と下品な弟子 | ALL 512×2　残2 |
| ヴァンパイアセイバー（リリス） | 475,900 | あやちゃん | ALL |
| バトルガレッガ | 12,521,780 | HDK | ALL フライングバロン |
| バトルガレッガ | 9,529,600 | GEBOKU(喜) | ALL チッタ |

## 八千代プレイランドカーニバル　千葉
八千代市八千代台東1-6-17八千代コパボウル1F　☎0474-85-2235

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 怒首領蜂（タイプC） | 99,582,660 | 欲ばってすぐ死ぬ変態番長 | 2-4　(連)付 |
| ヌーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター | 2,993,800 | 死ぬか！？克己 by中坪 | ALL |
| 鉄拳3 | 2′09″06 | 9MH | ALL ブライアン |
| 鉄拳3 | 3′00″68 | H.I | ALL シャオユウ |
| 鉄拳3 | 2′17″83 | F.T | ALL 吉光 |
| ウルトラ電流イライラ棒（NOVICE） | 0′40″24 | H.I | コースクリア |
| ウルトラ電流イライラ棒（EXPERT） | 1′56″31 | H.I | コースクリア |
| Gダライアス（λゾーン） | 15,770,720 | 9MH | ALL |
| ロジックプロ2 | 55,795 | 9MH | 12面 |

## ゲームプラザメッセ102四街道店　千葉
四街道市四街道1-2-1チェリープラザ1F　☎043-424-6070

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| Gダライアス（λゾーン） | 28,611,020 | BLK-VEG | ALL (連)有 |
| Gダライアス（νゾーン） | 35,799,600 | TSR-AXE | ALL (連)有 |
| Gダライアス（οゾーン） | 41,890,000 | K.M | ALL (連)有 |
| ポケットファイター（レイレイ） | 2,031,400 | HSD | 1cALL |
| ポケットファイター（フェリシア） | 2,001,600 | KAN | 1cALL |
| ポケットファイター（春麗） | 1,869,500 | YSR-KAN | 1cALL |
| トップスケイター（SECRET） | 721,789 | OGU | 1cALL ken-ta |

## ゲームコーナーヤングパレス　千葉
鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| G-ダライアス（λゾーン） | 20,845,380 | H.N | ALL　(連)付 残×3 |
| ★ヴァンパイアセイヴァー2（モリガン） | 1,614,200 | ASS-ニッシー西 | ALL　(連)　付 (同)付 |
| マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター | 2,560,200 | HARD-M.M | ALL　(連)付 リュウ、ケン |
| 怒首領蜂（タイプC） | 204,447,770 | .A. | 2-6ボス |
| ストリートファイターIII（ケン） | 4,075,500 | 赤リボン-ボタ太 | ALL　(連)(必)付 |
| 飛翔鯨 | 10,000,000+α | HARD-TORA | 18周目で達成 |
| スラップファイト | 9,999,990 | K.S | |
| ストリートファイターEX | 1,370,000 | KEDS | ALL　(連)付 カイリ |
| ワンダー3 | 1,402,300 | HARD-UKY | 残×4　(連)付 ALL |

## 遊'S　西川口店　埼玉
川口市並木3-7-1　☎048-252-7015

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 怒首領蜂（タイプC） | 305,036,340 | Sドカベン | 2-6 |
| ライデンファイターズ | 52,131,500 | P.O | (連) ジャッジスピア |
| マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター | 2,853,400 | ISO | リュウ&ウルヴァリン ALL |
| キングオブファイターズ'97 | 547,700 | 凡人802号 | 暴走イオリ&テリー&ジョー東　ALL |
| ポケットファイター（モリガン） | 2,375,700 | MAZ | モリガン ALL |
| ポケットファイター（レイレイ） | 2,293,200 | MAZ | レイレイ ALL |
| G・ダライアス（νコーン） | 32,228,900 | ISO | νコース ALL　(連) |
| G・ダライアス（ξコーン） | 24,898,590 | ISO | ξコース ALL　(連) |
| 鉄拳3 | 1′08″81 | OSK-HIS | 吉光 ALL |
| 鉄拳3 | 1′03″50 | MAZ | ポール ALL |

## GAME　INN　SAM　蕨店　埼玉
蕨市塚越1-2-5,2F　☎048-444-9025

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 怒首領蜂（タイプC） | 328,098,800 | S.Q | |
| ライデンファイターズ | 55,347,920 | GIS-YES | (連) ジャッジスピア |
| ソルディバイド（カシュオン） | 5,170,200 | REF | 2周ALL |
| Gダライアス（λゾーン） | 28,552,200 | NGP-MZT-S IG | (連) ALL |
| Gダライアス（οゾーン） | 44,611,570 | ABC | (連) ALL |
| ストライカーズ1945II（F5U） | 1,432,700 | GIS-SOS | (連) 2-1 |

## ゲームプラザ　コトブキ　埼玉
浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ぷよぷよSUN（ふつう） | 1,478,429 | D高校2年ぷよマスター　Y.I | ALL　1面から 17.15.15 |
| G-ダライアス（λゾーン） | 26,346,090 | | ALL　(連) 残×3 |
| G-ダライアス（νゾーン） | 35,659,760 | T.Y | ALL　(連) 残×3 |
| G-ダライアス（ξゾーン） | 32,483,920 | T³-ANMR's-MMR♡ⓒ | ALL　(連) 残×3 |
| G-ダライアス（οゾーン） | 48,757,080 | YKT-ホルモン喰わせろ | ALL　(連)残×2（276万落ち） |
| パズルボブル3（2.5モード） | 516,896,976 | KKK-PPP | R27でミス |
| ヴァンパイア・セイヴァー（フェリシア） | 1,507,500 | ふがく | ALL |
| ★ぷよぷよSUN（やさしい） | 890,430 | D高校2年ぷよマスター　Y.I | ALL　1面から 17.16.16 |

## 遊's草加店　埼玉
草加市高砂2-2-28　☎0489-22-6789

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| Gダライアス（νゾーン） | 36,572,600 | ろっど | ALL　(連) |
| G・ダライアス（οゾーン） | 45,312,930 | 隕石、知ってるか？ G.GET | ALL　(連) |
| G・ダライアス（μゾーン） | 35,244,170 | 山城教授に300点 ろっど | ALL　(連) ノーミス |
| 鉄拳3 | 1′28″00 | DRP-TMS-EGO | ガンジャック |
| 鉄拳3 | 1′35″68 | DRP-TMS-EGO | シャオユウ |
| 鉄拳3 | 2′06″01 | DRP-TMS-EGO | 木人 |

## プレイスポット　ビッグワン　埼玉
越谷市南越谷1-19-6　☎0489-87-3226

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ★怒首領蜂（タイプC） | 615,936,150 | ZBL-一般人-NAI | 2周ALL 残3 |
| ポケットファイター（モリガン） | 2,161,700 | はてんどん | ALL P×5 |
| ポケットファイター（タバサ） | 1,654,400 | 弟子皮 | ALL　クリアし P×1　ただけ |
| スタースイープ（一人で挑戦） | 1,081,450 | ZAC-Ristar | ALL　永パなし |
| Gダライアス（ξゾーン） | 29,682,860 | YAN-弟子皮 | ALL(連) 穴ウメスコア |
| Gダライアス（γゾーン） | 36,466,910 | ジョージアでちろ休み | ALL(連) |
| Gダライアス（οゾーン） | 45,756,750 | G.GET | ALL(連) |
| サイドバイサイド2（初級） | 2′25″63 | Y.T | ALL　AT |
| サイドバイサイド2（中級） | 2′31″70 | KEN | ALL　MT |
| サイドバイサイド2（上級） | 3′19″90 | 4A-G | ALL　AT |

## 熊谷ガリバー　埼玉
熊谷市筑波2-49-9　☎0485-21-7821

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| Gダライアス（οゾーン） | 46,721,330 | IRD-ZKR | ALL(連) V'クジラ |
| Gダライアス（νゾーン） | 36,572,950 | JENESIS-IRD-J.K | ALL(連) Zクリオネ |
| Gダライアス（μゾーン） | 30,758,900 | Gott weiBder ONKEL | ALL(連) Wカメ |
| Gダライアス（λゾーン） | 26,763,980 | ダブリル | ALL(連) オトシゴ |
| ロストワールド | 785,174 | IQ？ | ALL |
| ソルディバイド（ヴォーグ） | 5,014,300 | ZKR | ALL(連) ヴォーグ |
| 怒首領蜂（タイプC） | 208,710,710 | SNT(新) | 2-6 SHOT強化 |
| ポケットファイター（レイレイ） | 2,662,500 | BAR | ALL |
| 鉄拳3 | 1′10″88 | SNT(新) | ALL オーガ2 |
| チキチキボーイズ | 1,372,500 | ロスワー | ALL |

## プレイシティーキャロット筑波学園店　茨城
つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| Gダライアス（νゾーン） | 35,181,580 | Pon | ALL　(連) |
| Gダライアス（μゾーン） | 29,678,150 | Pon | ALL　(連) |
| 鉄拳3 | 1′23″01 | CF-SSS | シャオユウ |

## モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11　☎0273-23-2361

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| Gダライアス（λゾーン） | 24,566,650 | へっぽこV | ALL ノーミス　連付 |
| Gダライアス（μゾーン） | 29,067,390 | FAG | ALL ノーミス　連付 |
| Gダライアス（νゾーン） | 33,071,940 | FAG | ALL ノーミス　連付 |
| Gダライアス（ξゾーン） | 23,033,570 | FAG | ALL ノーミス　連付 |
| Gダライアス（οゾーン） | 35,360,400 | とりあえず…。 HRC | ALL 残機×0　連付 |
| サイドバイサイド2（初級） | 2′20″33 | 来月こそはやるにょ HRC-ぱにょ～ん | 完走 MT |
| サイドバイサイド2（中級） | 2′27″50 | I.C.B.M. | 完走 GT-R　MT |
| サイドバイサイド2（上級） | 3′10″63 | I.C.B.M. | 完走 GT-R　MT |
| ポケットファイター（レイレイ） | 3,238,500 | ESSAY-ABN (翔) | ALL |
| ポケットファイター（イブキ） | 1,740,700 | どーやって稼ぐのこんなヤツ　HRC | ALL |

## トミームナコ　群馬
高崎市本町3-69　☎0273-25-2906

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ヴァンパイアセイヴァー（サスカッチ） | 934,000 | おしょう | ALL |
| ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ） | 679,300 | TAM | ALL |
| ヴァンパイアセイヴァー（ガロン） | 691,100 | BOSS | ALL |
| 鉄拳3 | 1′46″90 | H.N | ALL　(同) ジュリア |
| ガイアポリス（プリンス） | 13,532 | 300点落ち 玉村人一あげたん | ALL　(連) |
| ヴァンパイアセイヴァー2（ザベル） | 1,303,300 | 魔B党ーおしょう | ALL　(連) |
| ヴァンパイアセイヴァー2（フォボス） | 1,155,600 | TAM | ALL ALL |
| ヴァンパイアセイヴァー2（モリガン） | 747,200 | TAM | |

## アミューズメントピアフェスタ　山梨
甲府市小河原町571-1　☎0552-43-7967

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| Gダライアス（λゾーン） | 27,176,790 | ☆対戦マン☆ ヤヴァンゲリオン | ALL |
| Gダライアス（λゾーン） | 20,044,890 | ☆解説君☆ ヤヴァンゲリオン | ALL |
| マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター | 1,596,700 | K.S | ALL ゴウキ、リュウ |
| マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター | 1,571,700 | ZAX | ALL のり、ウルバ |
| ヴァンパイアセイバー（フェリシア） | 1,477,300 | SAK | ALL |
| ヴァンパイアセイバー（フェリシア） | 1,471,400 | 機山マンJAM | ALL |
| 鉄拳3 | 1′43″13 | R.S | ALL 平八 |
| テトリスプラス | 1,000,000＋α | ヌンチャクパラダイス♡ | |

## 西銀座ゲームプラザ　山梨
甲府市中央1-12-43　☎0552-32-5656

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| もうぢゃ（対戦もうぢゃ） | 4,701,600 | NGP-MZT（予）-ANP(む) | ALL 全消し×9 |
| でろーんでろでろ（ふつう） | 9,430,300 | NGP-MZT（予）-ANP(む) | ALL 全消し×2 |
| ★ばくばくアニマル（おじょうず） | 329,680 | NGP-MZT（予）-ANP(む) | ALL 金使×10 |
| ポケットファイター（リュウ） | 2,725,800 | NGP-MZT（予）-ANP(む) | ALL |
| ポケットファイター（モリガン） | 2,567,000 | XEN2T | ALL |
| Gダライアス（λゾーン） | 25,562,770 | 対戦マン ヤヴァンゲリオン | ALL |
| ガンバード（マリオン） | 2,127,800 | TAD | 2周ALL |
| 怒首領蜂（タイプC） | 297,807,020 | HLK | 2-7 |
| 対戦とっかえだま | 4,345,300 | KOT龍馬ことかみか勝負！9/28 | ALL 20 連鎖68コシン |
| 鉄拳3 | 1′10″83 | HIDE | ALL 吉光 |

## ゲームコンドルパートII　静岡
静岡市鷹匠3丁目1-13スカイコーポ1階　☎054-255-4363

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| Gダライアス（λゾーン） | 24,303,350 | 次は2500万だ〜 LEE | ADGMU ALL |
| Gダライアス（μゾーン） | 29,556,030 | しばらく冬眠！ KAZ-UMA | AEJOW ALL |
| Gダライアス（οゾーン） | 37,922,060 | 4000万行きたかー Es | BELSV 残1ALL |
| ストリートファイターIII（ケン） | 2,571,300 | タペットマン3号 | AL L神竜拳 |
| デッドオアアライブ | 2′29″58 | 妖さん | ノーマルモー ドレイファン |
| 怒首領蜂（タイプC） | 213,519,470 | ナゾの人”A” | 2-7S強化 487HIT |

## アップル（ママ・トップ）　静岡
静岡市竜南1丁目1番54号　☎054-248-7700

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| バーチャストライカー2 | 269 | HH | ベストゴール メキシコ |
| サイドバイサイド2 | 2′59″60 | RSX | 超ド級GT-R |
| Gダライアス | 32,385,120 | DIO | 2ゾーンALL |
| Gダライアス | 30,632,770 | KGB | |
| 怒首領蜂 | 295,213,890 | JBS | |
| 怒首領蜂 | 293,605,440 | ABE-DAR | |

## プレイシティキャロット　アピア店　静岡
静岡市中吉田15-8　プラザアピア1F　☎054-263-8604

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| Gダライアス（λゾーン） | 24,938,500 | SPREAM-FKS | ALL ノーミス 連付 |
| Gダライアス（ξゾーン） | 20,582,200 | AUK-F | ALL ノーミス 連付 |
| ソルディバイド（カシュオン） | 5,092,700 | Y³(連) | ALL 連付 |
| ソルディバイド（ヴォーグ） | 2,880,500 | Y³(連) | 2-サンドワーム 道中 連付 |
| 怒首領蜂（タイプA） | 151,205,240 | ASD-TMY | 2-5 連付 |
| ストリートファイターIII（リュウ） | 1,357,500 | AYIMAC | ALL |
| ヴァンパイアセイヴァー（リリス） | 1,227,400 | ORI-AKA | ALL |
| スタースイープ（ストーリーモード） | 3′17″2 | AUK-VS/R | ALL |

## アイリン夢空間　岐阜
本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| Gダライアス（μゾーン） | 33,126,510 | ☆CAT'S-マサル | ALL (連) |
| ★ブラッディロア | 2′59″78 | G・CRUSH-EFA | ALL (連) アリス使用 |
| ヴァンパイア　セイヴァー（バレッタ） | 1,662,800 | ☆CAT'S (石) | ALL (連)(必) |
| ★ヴァンパイア　セイヴァー（ジェダ） | 1,453,500 | ☆CAT'S-とき坊 | ALL (連)(必) |
| ★ヴァンパイア　セイヴァー（リリス） | 2,561,100 | ☆CAT'S-きみちゃん | ALL (連)(必) |
| ★ヴァンパイア　セイヴァー（デミトリ） | 1,410,700 | G・CRUSH-CYA | ALL (連)(必) |
| ★ヴァンパイア　セイヴァー（アナカリス） | 1,152,200 | G・CRUSH-EFA | ALL (連)(必) |
| ★ヴァンパイア　セイヴァー（ビクトル） | 1,315,400 | G・CRUSH-CYA | ALL (連)(必) |
| ★ヴァンパイア　セイヴァー（ビシャモン） | 1,361,200 | ☆CAT'S-とき坊 | ALL (連)(必) |
| ヴァンパイア　セイヴァー（フェリシア） | 2,618,400 | G・CRUSH-いしくん | ALL (連)(必) |

## ゲームブルース　岐阜
大垣市高屋町1丁目43番地　第1ビル1階　☎0584-82-6196

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 鉄拳3 | 1′29″83 | まどかさん腰がくだけました(よ) | ALL ブライアン |
| ザ・キングオブファイターズ'97 | 519,000 | MAC | ALL |
| ポケットファイター（モリガン） | 1,641,100 | NOY | ALL |
| ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア） | 1,355,700 | いたいです(よ) | ALL |
| マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター | 1,614,000 | NOY | ALL |
| ザ・キングオブファイターズ'97 | 475,100 | チューニングJ(淳) | ALL |
| バトルガレッガ | 9,404,600 | ULD<H.M> | 7面中ボスまで チッタ |
| ストライカーズ1945（シューミット） | 1,156,100 | (破) | 2-4 |
| 虹色町の奇跡 | 151,100 | 金星天国 | 5月中旬まで |

## Y.Pエンゼル　岐阜
多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ポケットファイター | 2,302,400 | COP | モリガン |
| ザ・キングオブファイターズ'97 | 576,200 | TAC | ベニー庵　山崎 |

## ゲームプラザ　イエローハット　愛知
名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| G-ダライアス（νゾーン） | 34,541,240 | K.M(武) | ALL 1ミス |
| 怒首領蜂（タイプC） | 384,707,630 | あと4ドットで死亡 | 2-7 レーザー強化 |
| アルペンレーサー2（レーステクニカル） | 1′56″384 | ASG-如月浪人ーRIN | ダウンヒル |
| アルペンレーサー2（T.Tハイスピード） | 1′46″472 | ASG-如月浪人ーRIN | ダウンヒル |
| パズルボブル3（2.5モード） | 372,228,240 | ASG-如月浪人ーRIN | ALL |

## プレイシティキャロット約屋橋店　愛知
名古屋市中区栄1-2-6　名宝会館B1F　☎052-204-0237

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 蒼＝紅＝隊（紫電） | 10,007,010 | FS-MLDI | ST6 |
| Gダライアス（νゾーン） | 28,983,160 | R75 | ALL ノーミス |
| プリクラ大作戦（キララ） | 3,476,100 | 砂沙美でーす。 | ALL 3人設定 |
| マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター | 2,456,900 | スタッフに感謝 SONIC☆ふぇすた | ALL (連)付 豪鬼 |
| ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア） | 1,045,400 | フェリちゃんLOVE² ねこのこはうす | ALL 乱・朧有 |
| ヴァンパイアセイヴァー（モリガン） | 1,021,500 | 初挑戦 セフィロス・コピー | ALL 乱・朧有 |
| ヴァンパイアセイヴァー（リリス） | 1,064,400 | ハンター2はドノヴァン NEU | ALL 乱・朧有 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | 388,700 | END | ALL日本チーム EXT |
| スタースイープ | 677,410 | TKB | ALL |

## GAME'S DRAGON　京都
京都市上京区千本通下立売下る小山町888ドルスII1F　☎075-822-3017

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ポケットファイター | 2,912,300 | (松) | ALL レイレイ |
| Gダライアス（νゾーン） | 30,264,250 | 頭3セット | ALL (連) 残×2 |
| Gダライアス（λゾーン） | 23,829,330 | カミナリ1ターン | ALL (連) |
| ★ヴァンパイアセイヴァー（モリガン） | 2,540,500 | Tiny-GAY-DIL(乗) | ALL (連)(同) |
| ヴァンパイアセイヴァー（リリス） | 2,287,900 | (乗) | ALL (連)(同) |
| ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア） | 2,231,700 | (す) | ALL (連)(同) |
| ヴァンパイアセイヴァー（ザベル） | 1,355,500 | ザベルDF入門（すでに破門） | ALL (連) |
| ヴァンパイアセイヴァー（サスカッチ） | 1,085,000 | てきとう | ALL (連) |

## ゲームセンターシャトー　京都
京都市中京区西ノ京円町3　☎075-462-1330

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ダンシング・アイ | 1,034,500 | Fairy Elf | 10面 |

## GAME'S Will　京都
京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ポケットファイター（レイレイ） | 2,929,000 | 命（みこと）もえ拓 | ALL |
| ★カプコンスポーツクラブ | 1,641,900 | (祝)サッカー日本代表予選突破できず？ | ALL |
| ★Gダライアス（μゾーン） | 33,739,070 | TURKEY屋(ま)(ど) | ALL (連) |
| ★Gダライアス（ξゾーン） | 32,830,230 | こわいのは絶っ対ダメなんだもん！ | ALL (連) |
| ★ヴァンパイアセイバー（フェリシア） | 2,697,600 | L2A-GYO | ALL (連) |
| ヴァンパイアセイバー（レイレイ） | 1,926,700 | タコ太 | ALL (連) |
| ヴァンパイアセイバー（ビシャモン） | 1,375,100 | タコ太 | ALL (連) |
| ★ネオ・ボンバーマン | 663,400 | WZH | ALL (連)(必) 残0 |

## GAME'S　MILK　京都
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 鉄拳3 | 2′16″04 | GSK | ALL(同) オーガ第1形態 |
| 鉄拳3 | 2′42″26 | GSK | ALL(同) オーガ第2形態 |
| ★ポケットファイター（レイレイ） | 9,999,999 | Y.O | ALL(連)(同) |
| 1945 ストライカー♡（フライングパンケーキ） | 1,384,500 | との仕様-(T) | 2-1(連) |
| Gダライアス（νゾーン） | 34,593,390 | TENさんナイス！との仕様ー(T) | ALL(連) |
| Gダライアス（ξゾーン） | 29,919,580 | GSK | ALL(連) |
| バーチャーストライカー2 | ＋17点 | Y.O | ALL イタリア |
| フェリオス（イージー） | 833,420 | 天理剣聖 TEN | ALL(連) |
| ★フェリオス（ハード） | 1,223,030 | 天理剣聖 TEN | ALL(連) |

## アミューズメントスペースフジ　大阪
大阪市北区天神橋4-10-8　☎06-356-3933

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ウォータースキー（初級） | 19,381 | 九州行っても割子そば君 | ロッズマン ALL |
| ウォータースキー（上級） | 22,962 | とばした人 | ロッズマン ALL |
| ★マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター | 5,082,200 | AXIOM-せのん | ALL 春ウル (連) |

## プレイシティNASA杉本町店　大阪
大阪市住吉区山之内3の3の5　☎06-694-4909

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| カプコンスポーツクラブ | 1,463,900 | Seize-KKK | ALL |
| カプコンスポーツクラブ（Kick） | 526,700 | Seize-KKK | ALL |
| カプコンスポーツクラブ（Smash） | 380,000 | Seize-KKK | ALL |
| カプコンスポーツクラブ（Dunk） | 602,900 | Seize-KKK | ALL |
| マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター | 4,232,800 | せのん | ALL (連) 春麗 ウルヴァリン |
| 鉄拳3 | 1′21″86 | あさひなゆうこ | ALL シャオユウ |
| ザ・キングオブファイターズ'97 | 481,000 | まっつん | ALL |

## タイトーイン002スタジアム　大阪
豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号　☎06-844-0586

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| G・ダライアスVer2（λゾーン） | 32,572,630 | 連射の国の住人 集計しろや！オ○ダ | ALL (連) |
| ★G・ダライアス（λゾーン） | 30,165,750 | 連射の国の住人 HYAKU-UGF | ALL (連) 512×1コ |
| G・ダライアス（μゾーン） | 32,949,890 | 亀仙人 淳くん　みしたるわ | ALL (連) |
| ★G・ダライアス（νゾーン） | 36,871,760 | ゲームセンター ぼくABAえもん | ALL (連) |
| G・ダライアス（εゾーン） | 31,853,960 | 大魔神（じつはボケ老人） | ALL (連) |
| ★G・ダライアス（οゾーン） | 51,393,320 | K.N先生 | ALL (連) |
| ポケットファイター（モリガン） | 2,834,700 | 伝説の珍毛ソルジャーOGA(モ)(ー)(チ)(ョ)(ー) | ALL |
| ポケットファイター（レイレイ） | 2,819,300 | GMサカタ-SKT レボリューション | ALL |
| 鉄拳3 | 51″31 | ポール・ホゲ 指パッチン | ALL (同) ポール |
| ★19XX（モスキート） | 19,115,800 | CYCLONE-KIW | ALL (連) |

## チャレンジャー関大前店　大阪
吹田市千里山東1-14-2　☎06-389-8072

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ストライカーズ1945II（疾風） | 1,405,400 | 初一周即死に | 2-1 |
| ポケットファイター（レイレイ） | 2,936,700 | 対戦来んな！と言いたい人 | ALL (P)なし |
| ポケットファイター（モリガン） | 2,161,400 | たれ流し | ALL |
| ポケットファイター（ゴウキ） | 1,169,900 | 突理め | ALL |
| Gダライアス（νゾーン） | 33,442,820 | FEV-EX.(た) | ALL エリアY |
| 鉄拳3 | 1'18"26" | 鉄拳貧乏 | ALL 吉光 |
| 鉄拳3 | 2'24"50" | HTR-SHU | ALL 平八 |
| ★ロストワールド | 875,341 | 咆哮野郎-鬼愛-まJU | ALL 残0 74HIT |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | 611,700 | DST♡まりりん | ALL (パ)×11 まだまだ…。 |

## タウンスポットプレイランド　大阪
茨木市中津町4-3　☎0726-37-5311

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ポケットファイター（レイレイ） | 2,440,700 | ID4-ヒデ | ALL |
| ポケットファイター（レイレイ） | 2,327,500 | ID4-ヒデ | ALL |
| ポケットファイター（タバサ） | 1,989,100 | ID4-ヒデ | ALL |
| ポケットファイター（モリガン） | 1,843,600 | ID4-ヒデ | ALL |
| ポケットファイター（フェリシア） | 1,794,100 | ID4-ヒデ | ALL |
| 鉄拳3 | 50″51 | STG-T.M(欠) | ALL ボール負け有 |
| グルーブオンファイト | 1,170,100 | かつあゲーマー 1日2万円くらい | ALL 多い時も安心 |
| マジカルドロップIII | 99,999,999＋α | 踏み台ショーコー（麻原） | ひたすら |
| イントロクイズきらめきスターロード | ALL | ばや兄[よ] | ALL |

## マンモス城インベーダーハウス　大阪
高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ポケットファイター（レイレイ） | 2,595,400 | 082 | ALL 初プレイ |
| ポケットファイター（モリガン） | 2,225,600 | ヒマつぶし君Y.K [ぷ][よ] | ALL 乱入無 |
| 怒首領蜂（タイプA） | 113,497,080 | ラーメンライス（餃子付き） | 2-5穴ウメ レーザー |
| 怒首領蜂（タイプB） | 102,469,000 | 田中正一 | 2-3穴ウメ レーザー |
| 怒首領蜂（タイプC） | 400,598,370 | IGU穴うめ | 2-7 ショット |
| カプコンスポーツクラブ | 1,211,064 | ぼや兄withIGU　穴ウメ？ | ALL 乱入×3 |
| ゴールデンアックス | 375.0 | 落とし方覚えてたなんでや？ | ALLアックス 1-ミス |
| 鉄拳3 | 1′17″46 | STAC-MSV | ALL オーガ1 |
| デザートブレイカー | 233,650 | 幻ゲーらしいけどなぜか知ってた？ | ラスボス死亡 たかむら使用 |

## プレイシティーチャレンジャー　大阪
守口市土居町8-11　☎06-994-7476

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| G-ダライアス（νゾーン） | 34,636,220 | FEV-EX.(た) | 1cALL (連)有り |
| G-ダライアス（λゾーン） | 24,586,620 | MDR-S.T | 1cALL (連)有り |
| G-ダライアス（ξゾーン） | 25,113,620 | オレは怒首領が大きらいだ！！ | 1cALL (連)有り |
| ポケットファイター（レイレイ） | 2,738,900 | いかさま新神さん Mk-II | ラスボスまで |
| ポケットファイター（モリガン） | 2,499,500 | S.W | 1cALL |
| マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイター | 2,398,000 | YAS-NO2 | リュウ・ウルヴァリン　1cALL |
| マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイター | 2,141,100 | S.W | 春麗・ウルヴァリン　1cALL |
| 怒首領蜂（タイプB） | 163,626,460 | カスです。とりあえず。TOY | 2-5 645Hit |

## アミューズメントスクエア　WING　和歌山
和歌山市島崎町3-1　ローソン島崎店2F　☎0734-32-2566

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| G・ダライアス（νゾーン） | 32,314,510 | うしっさん | (連)ノーミスALL |
| G・ダライアス（μゾーン） | 29,305,550 | うしっさん | (連)ノーミスALL |
| G・ダライアス（λゾーン） | 24,716,970 | R.S | (連)ノーミスALL |
| 鉄拳3 | 1′48″55 | ぼのぼの | ALL 平八 |
| マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター | 1,859,600 | しーるそーとしきょう | さくら＋サイクロップス　ALL |
| バトルガレッガ | 14,572,800 | YA | ALL ガイン |
| 怒首領蜂（タイプB） | 139,631,850 | R.S | 2周目5面 SHOT強化 |
| コラムス'97 | JEWEL　3,065 | ORS-RYU | |

## ゲームハウスJOY&ゲームスペース姫路店　兵庫
姫路市駅前町246　神友ビル2F　☎0792-82-4256

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ★セクシーパロディウス（オプション） | 6,931,400 | SUR-DXP-天馬(犯) | ALL　(連) |
| セクシーパロディウス（イワン） | 4,600,900 | 高橋　良佑　26才 | ALL　(連) |
| ★ハイパーアスリート（やり投げ） | 119.93m | SUR-HKG-DKO(犯) | |
| ★ハイパーアスリート（3段跳び） | 22.62m | SUR-HKG-DKO(犯) | |
| Gダライアス（λゾーン） | 28,248,280 | SUR-天界(犯) | ALL　(連) |
| Gダライアス（νゾーン） | 31,782,980 | A.C | ALL　(連) |
| ソルディバイド（ヴォーグ） | 2,612,900 | D-F・E・M(犯) | 2-4　(連) |
| マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター | 1,667,600 | ミッチー | ALL さくら、リュウ |
| 雷電 | 8,329,740 | わしが一一番うまいんじゃ高橋良佑26才 | 3-3ボス　(連) |
| 達人王 | 1,662,890 | (犯)のシューターかかってこい高橋良佑 | 2-2 |

## ゲームセンターピノキオ　兵庫
明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| スタースイープ（ストリートモード） | 3′18″1 | H.M | ALL |
| カプコンスポーツクラブ（キックスターズ） | 518,200 | SWT | ALL ブラジル |
| カプコンスポーツクラブ（スマッシュ） | 374,000 | LMA(か) | ALL メロディ |
| カプコンスポーツクラブ（ダンクスターズ） | 438,300 | SWT | ALL G.USA |
| ポケットファイター（モリガン） | 1,878,800 | LMA-かる夫 | ALL |
| 鉄拳3 | 1′09″71 | TMD-MIN | ALL オーガ2 |
| 鉄拳3 | 1′21″95 | TMD-MIN | ALL オーガ1 |
| 鉄拳3 | 1′20″50 | RAS | ALL 平八 |
| 鉄拳3 | 1′49″76 | DIC(偽) | ALL ブライアン |
| 鉄拳3 | 1′54″26 | RAS | ALL 木人 |

## 扇ケ丘レジャーセンター　石川
石川郡野々市町高橋町86-2　☎076-246-6406

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ポケットファイター | 2,969,900 | FKI | ALL モリガン |
| スタースイープ（ストーリー） | 2′50″6 | FKI | ALL |
| 鉄拳3 | 1′28″51 | 穴うめケづりまん | ALL 吉光 |
| 鉄拳3 | 1′57″76 | 究極無敵借金王ケづりまん様 | ALL ニーナ |
| G-ダライアス（νゾーン） | 32,408,180 | ロリコマンド-ラヂオ | ALL(連) 残3 |
| ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ） | 1,622,900 | 恥林 | ALL(連)(必) |

## ゲームセンター　パスカル　大福店　岡山
岡山市大福134-4　☎086-282-6667

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ポケットファイター | 2,271,300 | ZZZ七首 | ALL　モリガン |
| ポケットファイター | 2,375,400 | ZZZ七首 | ALL　レイレイ |
| バトルサーキット | 23,349,000 | AKI | ALLグリーン |
| 対戦とっかえだま | 2,258,200 | DARTS | ALL白河リカ 16連鎖 |
| ヴンパイアーセイバー | 834,300 | みしゃくじさま | ビクトルALL |
| ヴンパイアーセイバー | 1,662,800 | ZZZ七首 | バレッタALL |
| 怒首領蜂（タイプC） | 142,823,570 | ZZZ七首 | 2-5まで |

## イーストランドファミリーガーデン　岡山
津山市川崎147　イーストランド別館　☎0868-26-2527

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| Gダライアスver2（oゾーン） | 30,096,260 | KAG三厳 | ALL |
| ポケットファイター（モリガン） | 2,494,400 | モリ子さん SRX-TO | ALL |
| ポケットファイター（レイレイ） | 2,923,200 | KAG三厳 | ALL |
| ポケットファイター（リュウ） | 1,547,200 | SRX-TO | ALL |
| ポケットファイター（春麗） | 1,831,500 | KAG三厳 | ALL |
| Gダライアス（oゾーン） | 34,130,210 | KAG三厳 | ALL (連) |
| Gダライアス（νゾーン） | 30,120,550 | KAG三厳 | ALL (連) |
| Gダライアス（μゾーン） | 26,846,030 | SRX-TO | ALL (連) |
| Gダライアス（ξゾーン） | 25,816,580 | K.S | ALL (連) |
| バーチャコップ2 | 633,375 | SD-MIT すまぬヘロヘロっス | 1コインALL 夏休みまだなし |

## プレイシティキャロット島大前店　島根
松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 鉄拳3 | 1′43″03 | てんちょ | 1cALL ポール |
| 怒首領蜂（タイプC） | 113,587,730 | RYO一出雲良子の許嫁　～東亜魂～ | 1c2 3 |
| バツグン（タイプA） | 3,329,820 | wizⓇ | 1cALL |
| エメラルディア | 9,999,999 | 祐 | Lv20スタート カンスト |
| マッハブレイカーズ（モンスタードラッグ） | 212.61m | RAN | マイケル使用 |
| マッハブレイカーズ（ラピッドジャンプ） | 12.68m | RAN | マイケル使用 |
| マッハブレイカーズ（フューチャーゲート） | 43,600 | PAI | マサラ使用 |
| サイドアームス | 1,794,300 | W.U. | 1cALL |

## ゲームプラザミッキー　広島
南区的場1-7-2　☎082-262-5189

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ポケットファイター（レイレイ） | 2,840,800 | NEZ-GYO | ALL |
| ポケットファイター（フュリシア） | 1,538,000 | F.H | ALL　ノーミス |
| スタースイープ（ストーリー） | 3′05″3 | ねずぎよ | ALL |
| スタースイープ（1人で挑戦） | 724,060 | UNI | ALL |
| 鉄拳3 | 1′54″73 | ねずぎよ | ALL　イージー設定　シャオユウ |
| 鉄拳3 | 2′39″93 | ねずぎよ | ALL　イージー設定サンジャック |
| マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター | 3,258,500 | ねすぎよ | ALL |

## オキモト　広島
広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ★ポケットファイター（レイレイ） | 9,999,999 | AHO | ALL |
| ポケットファイター（モリガン） | 2,007,800 | AHO | ALL |
| ポケットファイター（タバサ） | 1,922,200 | AHO | ALL |
| ポケットファイター（ケン） | 1,887,000 | KNG | ALL |
| ポケットファイター（春麗） | 1,654,300 | AHO | ALL |
| ポケットファイター（フェリシア） | 1,522,900 | HIRO | ALL |
| ポケットファイター（さくら） | 1,551,900 | AHO | ALL |
| ポケットファイター（リュウ） | 1,336,900 | MF | ALL |
| ポケットファイター（弾） | 1,333,700 | $AHO^2$ | ALL |
| ポケットファイター（ザンギエフ） | 1,328,300 | $AHO^2$ | ALL |

## アミューズメントZiZZ　広島
大竹市新町1-2-3大竹ニチエービル1F　☎08275-3-5994

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ティンクルスタースプライツ | 1,453,500 | おやじスター | キャラクターモードALL |
| ティンクルスタースプライツ | 1,454,180 | オレ様！！すぐハメにしてやる | ストーリーモードALL |
| テトリスプラス | 388,600 | Y.O | ライン170 レベル43 |
| ダライアス外伝（Vゾーン） | 10,970,920 | むっちりタブ君 | 残×4ALL B×2C×4 |
| イメージファイト | 553,400 | TAI | 2-1 |
| ヴァンパイアセイヴァー（ザベル） | 911,100 | VCO | ALL |
| ヴァンパイアセイヴァー（リリス） | 1,183,400 | むっちりタブ君 | ALL |
| ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ） | 834,000 | TAB | ALL |
| ヴァンパイアセイヴァー（アナカリス） | 867,200 | やったぜ！オレ様 | ALL |

## チャレンジバンバン　愛媛
松山市道後樋又4-28　☎089-924-5583

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ポケットファイター（レイレイ） | 2,525,800 | そめのすけ | 1cALL |
| ポケットファイター（モリガン） | 2,087,800 | つまらん　♡ | 1cALL |
| ポケットファイター（さくら） | 1,727,300 | そめのすけ（つまらん） | 1cALL |
| ヴァンパイアセイバー（フェリシア） | 2,469,400 | FAD-IDA | 1cALL 9人 |
| 怒首領蜂（タイプA） | 250,095,170 | クレイジー岩鬼 | 2-6 |
| ザ・キングオブファイターズ'97 | 787,800 | FAD-たけし | 1cALL アテナ、テリー、庵 |

## ビッグウェーブ　高知
高知市曙1-8-25寿ビル1F西　☎0888-43-3433

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ポケットファイター（レイレイ） | 2,594,600 | スト(研)GUY今月はふざけてます。 | ALL ゴウキなし |
| ポケットファイター（モリガン） | 2,226,200 | ホーリー | ALL ゴウキなし |
| ポケットファイター（春麗） | 2,212,700 | スト(研)GUY | ALL ゴウキあり |
| ポケットファイター（さくら） | 2,140,200 | ちっぷ | ALLゴウキでん ゴウキなし |
| ポケットファイター（いぶき） | 2,025,500 | M-1号 | ALL ゴウキあり |
| ポケットファイター（ケン） | 1,920,500 | JUS | ALL |
| ポケットファイター（リュウ） | 1,911,600 | ホーリー | ALL |
| ポケットファイター（ゴウキ） | 1,741,500 | M-1号 | ALL |
| ポケットファイター（ザンギエフ） | 1,618,300 | (汁) | ALL |
| ポケットファイター（タバサ） | 1,525,200 | スト(研)GUY | ALL |

## モンキーハウス本館　福岡
福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ★三刻志（実戦） | 995,700 | G.M.C.悶悟涙 KKK(三)(刻)(研) | ALL |
| ★クイズなないろドリームス虹色町の奇跡 | 7,347,000 | G.M.C.悶悟涙 げえむのごんちゃん | ALL　(連) 0%（バグ） |
| ★バンバンボール | 27,261,232 | 悶悟涙はいご | ALL　(連) |
| Gダライアス（νゾーン） | 36,688,670 | GDS-悶悟涙OOT | ALL　(連) |
| スタースイープ（ストーリーモード） | 2′00″0 | G.M.C.悶悟涙 T.H | ALL |
| ブラッディロア | 3′47″88 | AMG-E | ALL アリス |
| ポケットファイター（イブキ） | 1,679,200 | AMG-E | ALL |
| ポケットファイター（ザンギエフ） | 1,497,300 | AMG-E | ALL |
| カプコーンスポーツクラブ | 1,418,800 | G.M.C.悶悟涙 KKK | ALL　(連)(同) |
| スターグラディエイター | 1′48″44 | 悶悟涙最後の日にでました　ZEL | ALL　(連)(同) ゼルキン |

## 高宮ラッキーゲームセンター　福岡
福岡市南区高宮1-6-11　☎092-524-6557

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター | 2,551,400 | はっし | 1C　ALL |
| ヴァンパイアセイヴァー2 | 1,115,100 | パラッパ$ | 1C　ALL |
| ポケットファイター | 1,174,600 | 出すスコアが無いです　UME | 1C　ALL |

## サブカルチュア　福岡
筑紫野市二日市北1丁目2番　黒崎ビル　☎092-922-9010

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| Gダライアス（νゾーン） | 36,810,260 | 素点で15万落ちダメだこりゃ | ALL　(連)　激甘 512×0 |
| ポケットファイター（レイレイ） | 3,296,300 | マルチ 帰りの会一8号 | ALL |
| ポケットファイター（モリガン） | 2,757,000 | マルチ愛好会一8号 | ALL |
| ポケットファイター（タバサ） | 1,725,200 | (局)長 | ALL |
| スーパーストリートファイターIIX | 1,853,800 | GDS-ATC-まさし | ALL ザンギエフ |
| 怒首領蜂（タイプC） | 307,294,500 | MIY | ALL　2-7 |
| モンスタースライダー | 5,461,890 | G.M.C ＝悟涙T.H | ALL |
| ザ・キングオブファイターズ'97 | 622,100 | (局)長 | ALL |

# ・ビデオゲーム・

クラシック　ガイド
# CLASSIC GUIDE

## 君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

### アイレム

| タイトル | 商品価格 | 発売年度 | ジャンル | インストラクションカード | マニュアル | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ムーンパトロール | 30,000円 | '82年 | シューティング | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| ガンフォース | 20,000円 | '91年 | シューティング | 有 | 有 | | ファンタジークラブ |
| パーフェクトソルジャー | 20,000円 | '93年 | 対戦格闘 | 有 | 有 | | トライ |
| フック | 17,000円 | '92年 | アクション | 有 | 有 | | ファンタジークラブ |
| エックスマルチプライ | 16,000円 | '89年 | シューティング | 有 | 有 | | トライ |
| R-TYPE LEO | 12,000円 | '92年 | シューティング | 有 | 有 | | トライ |
| R-TYPE II | 12,000円 | '89年 | シューティング | 有 | 有 | | トライ |
| ジッピーレース | 10,000円 | '83年 | レース | 有 | 有 | | カナヤ商会 |

### アトラス

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ブレイゾン | 15,000円 | '92年 | シューティング | 有 | 有 | | ファンタジークラブ |
| ポラックス | 10,000円 | '91年 | シューティング | 有 | 有 | | ファンタジークラブ |

### ウッドプレイス

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ザ・ディープ | 30,000円 | '87年 | シューティング | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| ミッション 660 | 25,000円 | '86年 | シューティング | 無 | 有 | DIP表なし | カナヤ商会 |
| アルファックスZ | 12,000円 | '86年 | シューティング | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| ファイアトラップ | 10,000円 | '86年 | アクション | 有 | 有 | | カナヤ商会 |

### SNK

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 15,000円 | '96年 | 対戦格闘 | 有 | 有 | NEO-GEO | ママトップ |

### NMK

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| サンダードラゴンII | 23,000円 | '93年 | シューティング | 無 | 有 | | サン・カンパニー |

### カプコン

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ヴァンパイアセイヴァー2 | 128,000円 | '97年 | 対戦格闘 | 有 | 有 | ROM 103,000円 | ソフトショップ★マリオ |
| マーヴル・スーパーヒーローズ vs.ストリートファイター | 113,000円 | '97年 | 対戦格闘 | 有 | 有 | ROM 88,000円 | ソフトショップ★マリオ |
| ストリートファイターEX | 100,000円 | '96年 | 対戦格闘 | 有 | 有 | | ママトップ |
| X-MEN vs.ストリートファイター | 70,000円 | '96年 | 対戦格闘 | 有 | 有 | ROM 45,000円 | ソフトショップ★マリオ |
| ヴァンパイアセイヴァー | 53,000円 | '97年 | 対戦格闘 | 有 | 有 | ROM 28,000円 | ソフトショップ★マリオ |
| ヴァンパイアセイヴァー | 52,000円 | '97年 | 対戦格闘 | 有 | 有 | CPSIIマザー | ママトップ |
| ヴァンパイアセイヴァー | 25,000円 | '97年 | 対戦格闘 | 有 | 有 | CPSIIサブ | サン・カンパニー |
| ストライダー飛竜 | 25,000円 | '89年 | アクション | 有 | 有 | | トライ |
| 大魔界村 | 25,000円 | '88年 | アクション | 有 | 有 | | メッセサンオー |
| 大魔界村 | 25,000円 | '88年 | アクション | 有 | 有 | | トライ |
| マーヴルスーパーヒーローズ | 20,000円 | '95年 | 対戦格闘 | 有 | 有 | ROM | トライ |
| サイバーボッツ〜フルメタルマッドネス | 14,000円 | '95年 | 対戦格闘 | 有 | 有 | ROM | トライ |
| ロックマン パワーバトル | 9,000円 | '95年 | アクション | 有 | 有 | | メッセサンオー |
| ヴァンパイアハンター | 8,000円 | '95年 | 対戦格闘 | 有 | 有 | ROM | トライ |
| X-MEN | 7,000円 | '94年 | 対戦格闘 | 有 | 有 | ROM | トライ |
| ウォーザード | 6,000円 | '96年 | 対戦格闘 | 有 | 有 | CPSIIIサブ | サン・カンパニー |
| ストリートファイターZERO2 | 6,000円 | '96年 | 対戦格闘 | 有 | 有 | ROM | トライ |
| スーパーストリートファイターIIX | 4,000円 | '94年 | 対戦格闘 | 有 | 有 | ROM | トライ |
| ヴァンパイア | 3,000円 | '94年 | 対戦格闘 | 有 | 有 | ROM | トライ |
| ストリートファイターZERO | 3,000円 | '95年 | 対戦格闘 | 有 | 有 | ROM | トライ |

### クラール

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| クラッシュローラー | 30,000円 | '81年 | アクション | 有 | 有 | | カナヤ商会 |

### コナミ

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ストラテージX | 40,000円 | '81年 | シューティング | 有 | 有 | DIP表なし | カナヤ商会 |
| セクシーパロディウス | 38,000円 | '96年 | シューティング | 有 | 有 | | ファンタジークラブ |
| ツタンカーム | 38,000円 | '82年 | シューティング | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| グラディウス | 30,000円 | '85年 | シューティング | 有 | 有 | -12V必要 | カナヤ商会 |
| ゼクセクス | 30,000円 | '91年 | シューティング | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| 沙羅曼陀 | 30,000円 | '86年 | シューティング | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| 対戦とっかえだま | 30,000円 | '96年 | パズル | 有 | 有 | | トライ |
| ライフフォース | 28,000円 | '87年 | シューティング | 有 | 有 | | トライ |
| ロックンロープ | 28,000円 | '82年 | アクション | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| イーアルカンフー | 25,000円 | '85年 | アクション | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| ゼクセクス | 23,000円 | '91年 | シューティング | 有 | 有 | | トライ |
| ガイアポリス | 22,000円 | '93年 | アクション | 有 | 有 | | トライ |
| サンダークロス | 22,000円 | '88年 | シューティング | 有 | 有 | | トライ |
| ツインビー ヤッホー | 20,000円 | '95年 | シューティング | 有 | 有 | オマケ付 | メッセサンオー |
| ガイアポリス | 19,000円 | '93年 | アクション | 有 | 有 | | メッセサンオー |
| シティボンバー | 18,000円 | '88年 | アクション | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| メガゾーン | 18,000円 | '84年 | シューティング | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| 沙羅曼陀 2 | 18,000円 | '96年 | シューティング | 有 | 有 | | メッセサンオー |
| トライゴン | 15,000円 | '90年 | シューティング | 有 | 有 | | トライ |
| エイリアンズ | 14,000円 | '90年 | アクション | 無 | 無 | シューティングアクション | ファンタジークラブ |
| グラディウスII | 14,000円 | '88年 | シューティング | 有 | 有 | | トライ |
| サーカスチャーリー | 12,000円 | '84年 | アクション | 有 | 有 | | トライ |
| 進め！対戦ぱずるだま | 12,000円 | '96年 | パズル | 有 | 有 | | ママトップ |
| 少林寺ロード | 10,000円 | '85年 | アクション | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| 実況パワフルプロ野球 '96 | 8,000円 | '96年 | 野球 | 有 | 有 | | トライ |
| 進め！対戦ぱずるだま | 7,000円 | '96年 | パズル | 有 | 有 | | トライ |
| ときめきメモリアル対戦パズルだま | 3,000円 | '96年 | パズル | 有 | 有 | GXサブ | サン・カンパニー |

### 彩京

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ソルディバイド | 35,000円 | '97年 | シューティング | 有 | 有 | | ママトップ |
| ソルディバイド | 25,000円 | '97年 | シューティング | 有 | 有 | | トライ |
| ガンバード | 15,000円 | '94年 | シューティング | 有 | 有 | | トライ |

### サン電子

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| カンガルー | 25,000円 | '82年 | アクション | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| マーカム | 15,000円 | '83年 | シューティング | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| ザ・ギネス | 10,000円 | '84年 | アクション | 有 | 有 | | カナヤ商会 |

### シグマ

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| バトルクルーザーM12 | 20,000円 | '83年 | シューティング | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| サウロ | 15,000円 | '87年 | シューティング | 有 | 有 | | カナヤ商会 |

### ジャレコ

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| モモコ120% | 45,000円 | '86年 | アクション | 有 | 有 | | トライ |
| ぶたさん | 28,000円 | '87年 | アクション | 有 | 有 | | トライ |
| プラスアルファ | 28,000円 | '89年 | シューティング | 有 | 有 | | トライ |
| 銀河任侠伝 | 25,000円 | '87年 | アクション | 有 | 有 | | トライ |
| アイドル雀士スーチーパイII | 2,000円 | '94年 | 麻雀 | 有 | 有 | ジャレコメガ32システムマザー | ママトップ |

### セガ

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| バーチャファイター2 | 38,000円 | '94年 | 対戦格闘 | 無 | 有 | H付 | ソフトショップ★マリオ |
| バーチャファイター | 35,000円 | '91年 | 対戦格闘 | 無 | 無 | ハーネス付 | カナヤ商会 |
| バーチャファイター2 | 30,000円 | '94年 | 対戦格闘 | 有 | 有 | モデル2 | ママトップ |
| ダークエッジ | 27,000円 | '93年 | 対戦格闘 | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| コットン | 25,000円 | '91年 | シューティング | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| ボナンザブラザーズ | 25,000円 | '90年 | アクション | 有 | 有 | | トライ |
| ヤマト | 20,000円 | '83年 | シューティング | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| タイトルファイト | 17,000円 | '93年 | ボクシング | 無 | 有 | 基板のみ，DIP表なし | カナヤ商会 |
| エイリアンストーム | 15,000円 | '90年 | アクション | 有 | 有 | | トライ |
| スラップシューター | 14,000円 | '86年 | アイスホッケー | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| チョップリフター | 12,000円 | '85年 | シューティング | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| ギガス | 10,000円 | '86年 | ブロック崩し | 有 | 有 | 基板のみ | カナヤ商会 |
| ギガスII | 10,000円 | '86年 | ブロック崩し | 無 | 有 | 基板のみ | カナヤ商会 |
| サンダーフォースAC | 8,000円 | '90年 | シューティング | 有 | 有 | | トライ |
| ぷよぷよ SUN | 8,000円 | '96年 | パズル | 有 | 有 | ST-Vサブ | サン・カンパニー |
| ぷよぷよ通 | 8,000円 | '94年 | パズル | 有 | 有 | | トライ |
| コラムス97 | 7,000円 | '97年 | パズル | 有 | 有 | ST-Vサブ | サン・カンパニー |
| テトリス | 6,000円 | '88年 | パズル | 有 | 有 | | トライ |
| ぷよぷよ | 3,000円 | '92年 | パズル | 有 | 有 | | トライ |

### セガ／アルファ

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| フラワー | 18,000円 | '85年 | シューティング | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| フラワー | 8,000円 | '86年 | シューティング | 有 | 有 | | メッセサンオー |

## セサミジャパン

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| バスター | 20,000円 | '84年 | シューティング | 有 | 有 | | カナヤ商会 |

## セタ

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 目撃 | 18,000円 | '89年 | アクション | 有 | 有 | 基板のみ | カナヤ商会 |

## タイトー

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アルペンスキー | 65,000円 | '82年 | スキー | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| ウォータースキー | 65,000円 | '83年 | 水上スキー | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| バイオアタック | 65,000円 | '83年 | シューティング | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| タイムトンネル | 62,000円 | '82年 | アクション | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| ガンフロンティア | 45,000円 | '90年 | シューティング | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| アルペンスキー | 43,000円 | '82年 | スキー | 有 | 有 | | トライ |
| レイストーム | 38,000円 | '96年 | シューティング | 有 | 有 | | ソフトショップ★マリオ |
| ライトブリンガー | 30,000円 | '93年 | アクション | 有 | 有 | | トライ |
| ニュージーランドストーリー | 29,000円 | '88年 | アクション | 有 | 有 | | ファンタジークラブ |
| カブキ Z | 28,000円 | '88年 | アクション | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| エレベーターアクション | 20,000円 | | アクション | 無 | 無 | | ファンタジークラブ |
| キャメルトライ | 20,000円 | '91年 | アクション | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| グレートソードマン | 18,000円 | | アクション | 無 | 無 | USAバージョン | ファンタジークラブ |
| スーパークイックス | 12,000円 | '86年 | 陣取り | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| 陸・海・空 | 12,000円 | '85年 | シューティング | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| エレベーターアクション | 10,000円 | '83年 | アクション | 有 | 有 | | トライ |
| エンパイアシティ1931 | 10,000円 | '86年 | シューティング | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| ミズバク大冒険 | 10,000円 | '90年 | アクション | 有 | 有 | | メッセサンオー |
| ヘビーユニット | 5,000円 | '88年 | シューティング | 有 | 有 | | トライ |

## タイトー／ミッドウェイ

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| モータルコンバットII | 25,000円 | '93年 | 対戦格闘 | 無 | 有 | | メッセサンオー |
| モータルコンバット | 12,000円 | '91年 | 対戦格闘 | 無 | 有 | | メッセサンオー |

## 中央リース

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| タイムリミット | 55,000円 | '83年 | アクション | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| ファニーマウス | 30,000円 | '82年 | アクション | 無 | 有 | | カナヤ商会 |

## データイースト

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| エドワードランディー | 45,000円 | '90年 | アクション | 有 | 有 | | トライ |
| ザ・グレートラグタイムショー | 38,000円 | '92年 | シューティング | 有 | 有 | | トライ |
| ダークシール | 10,000円 | '90年 | アクション | 有 | 有 | | メッセサンオー |
| コブラコマンド | 5,000円 | '88年 | シューティング | 有 | 有 | | トライ |
| ドラゴンニンジャ | 5,000円 | '88年 | アクション | 有 | 有 | | トライ |

## テクモ

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| センジョウ | 45,000円 | '83年 | シューティング | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| デッド オア アライブA | 28,000円 | '96年 | 対戦格闘 | 有 | 有 | モデル2 | ママトップ |
| スターフォース | 20,000円 | '84年 | シューティング | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| タンクバスターズ | 15,000円 | '85年 | シューティング | 有 | 有 | | カナヤ商会 |

## 東亜プラン

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| バツグン | 20,000円 | '93年 | シューティング | 有 | 有 | | トライ |
| ドギューン | 10,000円 | '92年 | シューティング | 有 | 有 | | トライ |

## ナムコ

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 鉄拳III | 198,000円 | '97年 | 対戦格闘 | 有 | 有 | | ソフトショップ★マリオ |
| ジービー | 115,000円 | '78年 | ピンボール | 無 | 有 | | カナヤ商会 |
| パックマン | 55,000円 | '80年 | ドットイート | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| ギャラクシアン | 45,000円 | '79年 | シューティング | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| ディグダグII | 45,000円 | '85年 | アクション | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| アウトフォクシーズ | 28,000円 | '95年 | アクション | 有 | 有 | | トライ |
| ネビュラスレイ | 18,000円 | '95年 | シューティング | 有 | 有 | | ソフトショップ★マリオ |
| ネビュラスレイ | 16,000円 | '94年 | シューティング | 有 | 有 | | トライ |
| ゼビウス | 15,000円 | '82年 | シューティング | 有 | 有 | | トライ |
| スーパーワールドスタジアム'92激闘版 | 8,000円 | '92年 | 野球 | 有 | 有 | | トライ |
| ディグダグ | 8,000円 | '82年 | アクション | 有 | 有 | | トライ |
| ニューマンアスレチック | 8,000円 | '93年 | スポーツ | 有 | 有 | | トライ |
| ティンクルピット | 6,000円 | '94年 | アクション | 有 | 有 | | トライ |
| エメラルディア | 5,000円 | '93年 | パズル | 有 | 有 | | トライ |
| 子育てクイズ マイエンジェル | 5,000円 | '96年 | クイズ | 有 | 有 | | トライ |
| スーパーワールドコート | 4,000円 | '93年 | テニス | 有 | 有 | | トライ |

## 日本物産

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ムーンエイリアンII | 55,000円 | '79年 | シューティング | 有 | 有 | DIP表なし | カナヤ商会 |
| ムーンエイリアン | 45,000円 | '79年 | シューティング | 有 | 有 | DIP表なし | カナヤ商会 |
| ホレホレ大作戦 | 20,000円 | '87年 | アクション | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| セイラーウォーズ | 18,000円 | '95年 | 麻雀 | 有 | 有 | | ソフトショップ★マリオ |
| マイティガイ | 15,000円 | '85年 | アクション | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| レジオン | 15,000円 | '87年 | シューティング | 有 | 有 | | カナヤ商会 |
| ダイナミックスキー | 8,000円 | '84年 | スキー | 有 | 有 | | カナヤ商会 |

## 任天堂

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ドンキーコング3 | 40,000円 | '83年 | アクション | 有 | 有 | | トライ |

## バンプレスト

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| クイズ!美少女戦士セーラームーン | 50,000円 | '97年 | クイズ | 有 | 有 | | トライ |
| 美少女戦士セーラームーン | 35,000円 | '94年 | アクション | 有 | 有 | | トライ |
| クイズ!美少女戦士セーラームーン | 25,000円 | '97年 | クイズ | 有 | 有 | | ママトップ |
| 隠忍〜ザ・ニンジャマスター | 20,000円 | '95年 | アクション | 有 | 有 | | サン・カンパニー |
| クイズ!美少女戦士セーラームーン | 15,000円 | '97年 | クイズ | 有 | 有 | | サン・カンパニー |

## ビスコ

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 五月陣戦 | 3,000円 | '94年 | 将棋 | 有 | 有 | | トライ |

## ビデオシステム

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ソニックウイングス リミテッド | 32,000円 | '96年 | シューティング | 有 | 有 | | ママトップ |
| ラビオレプス | 18,000円 | '87年 | シューティング | 有 | 有 | | カナヤ商会 |

## HOT.B

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| シュマイザーロボ | 12,000円 | '93年 | アクション | 有 | 有 | | ファンタジークラブ |

## ミッチェル

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| キャノンダンサー | 18,000円 | | アクション | 無 | 有 | | サン・カンパニー |

## ライジング

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| バトルガレッガ | 48,000円 | '96年 | シューティング | 無 | 有 | | サン・カンパニー |
| バトルガレッガ | 48,000円 | '96年 | シューティング | 有 | 有 | | ソフトショップ★マリオ |

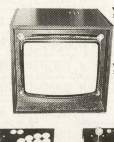
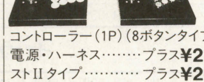
**調査にご協力いただいた販売店リスト**

- ■トライ：〒101 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2F ☎03-5295-0667
- ■メッセサンオー：〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 ☎03-3255-3453
- ■サン・カンパニー：〒215 神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1 ☎044-954-9459
- ■ファンタジークラブ：〒326 栃木県足利市大前町839-1 ☎0284-62-6926
- ■ソフトショップ★マリオ：〒390 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536
- ■ママトップ：〒420 静岡市竜南1-1-54 ☎054-248-7700
- ■カナヤ商会：〒532 大阪市淀川区東三国2-28-10 ☎06-395-0272

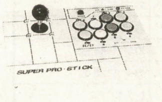

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

開店8年の信頼
トライ

〒101 千代田区外神田3-10-5
イサミヤ第3ビル2階
TEL 03-5295-0667
FAX 03-5295-1958

18インチハンドメイドモニター

¥48,000（中古）
¥68,000（新品）

コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）
電源・ハーネス……プラス¥22,000
ストIIタイプ………プラス¥27,000
別売コントローラー（重り付）… ¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

シグマ電子

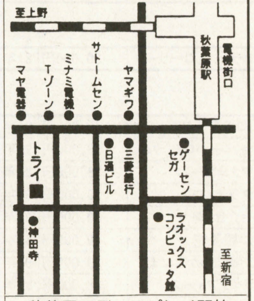


AV-5000………………¥26,000
Σ8000………………¥15,800

■当店オリジナルのクレジットカード
トライカード
始めました。

営業時間
10〜20:00
日曜は
11〜18:30
年中無休

Nippon Shinpan
NICOS
クレジット取扱い中



秋葉原でディスプレイ開始

# 皆様に親しまれて15年！15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。　毎週　金曜日に更新されます。

**アイレム**
- R-TYPE Ⅱ　10K
- R-TYPE レオ　12K
- 迷宮島・妖獣伝　各5K
- イメージファイト　10K
- メジャータイトル　5K
- ジッピーレース　5K
- ロードランナーⅠ・Ⅳ　各18K
- 〃　〃　Ⅱ・Ⅲ　各15K
- ムーンパトロール　15K
- 銀河帝国の逆襲　28K

**SNK**
- サイコソルジャー　58K
- ファンタジー　58K
- ギャングウォーズ　5K
- ストリートスマート　5K
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板　18K

☆☆☆特報☆☆☆
- MV-1用 メモリーカードスロット
- 基板、ハーネス一式　10K
- メモリーカード（新品）　3枚付

**カプコン**
- ソンソン　15K
- エグゼドエグゼス　25K
- ガンスモーク　25K
- ストリートファイター　15K
- SF-Ⅱ　5K
- 〃　ターボ　8K
- USネイビー　18K
- アレスの翼　18K
- チキチキボーイ　15K
- ひげ丸　15K
- マジックソード　18K
- ナイツオブザラウンド　15K

ＣＰⅡ　各種　格安

**TOA PLAN**
- ゴークス（レバー対応）　2K
- バツグン　15K
- ヴィマナ　8K
- フィグゼイド　6K
- 達人　4K
- 達人王　12K

中古基板は、全商品消費税込みです

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、　①現金書留
②代引宅配便（ヤマト便）があります。
代引便の場合、代引手数料が１Ｋ加算
送料は１万円未満の注文のみ１Ｋ。
１万円 以上は不要。
※ＣＯＭＢＯ　ＡＶ専用の
中間ハーネスは２Ｋです。

**分割払い始めました**

**基板高価買入**

**コナミ**
- グラディウス（電源H付）　35K
- 〃　〃　Ⅱ　20K
- 〃　〃　Ⅲ　25K
- RF-2　（電源H付）　30K
- スーパーヘリ・コブラ (c)　5K
- 悪魔城ドラキュラ　58K
- ツタンカーム　12K
- ハイパーオリンピック　8K
- フロッガー，とおる君　各12K
- サーカスチャーリー　10K
- ローラーゲームズ　8K
- エイリアンズ　35K
- A-JAX　25K
- GX ROMボード格安0.5K~

**ジャレコ**
- プラスアルファ　28K
- セイントドラゴン（天聖龍）　6K
- スーチーパイⅡ・P-47エイシス
- 湾岸戦争・ゲーム天国・グラディア
- ・エンゼルキッス（ROM）各1K
- メガシステムマザー　格安

**デコ**
- 空手道・ロボコップ　各 5K
- 大相撲　5K
- チャンバラ　38K
- スクランブルエッグ　18K
- ウルフファング　18K
- クルードバスター　5K
- デスブレイド　5K
- ドラゴン忍者　7K
- プロゴルフ・テニス　各3K
- マジカルドロップ　2K
- スーパーバーガータイム　10K

**セガ**
- アッポー、ロボレス　各12K
- フリッキー　12K
- ファンタジーゾーン　15K
- ヘビーメタル　38K
- カルテット 2 16A　15K
- シャドーダンサー　5K
- ボナンザブラザーズS24）10K
- クラックダウン S24　10K
- カロリー君vsモグラニアン　8K
- テディボーイブルース　18K
- ラフレシア，ガルディア　各15K
- ピタゴラスの謎 S付　10K
- ワンダーボーイ(c)ペンゴ(c)　各5K
- モンスターランド　12K
- 獣王記，オーライル，レッスルウォ
- ベイルート，イースワット，しのび
- タイムスキャナー　各5K

**タイトー**
- スペースインベーダーCL　25K
- バイオアタック　35K
- クイックス　純正　18K
- アルペンスキー　25K
- ジャングルキング　25K
- ドクタートッペル探検隊　5K
- 奇々怪界　5K
- べんべろべー　15K
- メイズオブフロット　3K
- シーファイターポセイドン　18K
- 中華大仙，フリップル　各3K
- パズニック，　5K
- バブルボブル　12K
- 黄金の城　18K
- ザ、ピット　10K
- 飛翔鮫（F. SHARK）　5K
- 究極タイガー　5K
- アルカノイド　S付　5K
- 〃　リベンジー　S付　8K
- ヴォルフィード，パラメデス各3K
- レイメイズ、女三四郎　各15K
- フォーティ ラブ　10K
- グレートソードマン　15K
- グリッドシーカー　15K
- レイフォース　12K
- アラビアンマジック　12K
- リングレイジ　10K
- クレージーバルーン　120K
- フィールドゴール　68K

**F-2 マザーボード付**

プリルラ38K・メタルブラック20K・ガンフロンティア20K・ミズバク大冒険　5K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12　5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン　7K

※　マザー不要の場合　－3K

F2マザー　　3K（大基板）

**F3-Sub カートリッジ**
- ダライアス外伝　1K
- エレベーターAcリターン0.5K
- パズルボブル2　0.5K
- アッカンベーダー　0.5K
- 逆鱗弾　0.5K
- 究極タイガーⅡ　0.5K
- 一他、各種格安　F3マザー特価

**テクモ**
- アルゴスの戦士　18K
- スターフォース　15K
- がんばれギンくん　5K
- 雷牙　10K
- サンダードラゴン　10K
- ボンジャック　12K
- ガズラー　18K
- スイマー　18K

**テクノス**
- くにお君　6K
- ダブルドラゴン　5K
- 西遊降魔ろく　3K

**ニチブツ**
- テラクレスタ（FM音源版）　8K
- 五目ならべ（連珠）　3K
- ムーンエイリアン　PⅡ(c)　8K
- クレージークライマー(c)　18K
- レジオン、アマテラス　各8K
- ラジカルラジアル　68K
- フリスキートム　98K

**UPL**
- シュトラール　5K
- ムスタング　5K
- タスクフォースハリアー　5K
- ゴモラ　5K
- ノバ2001　8K

**ユニバーサル**
- コスミックアベンジャー　68K
- ミスターDO　雪だるま　18K
- ミスターDO (c)　3K
- Mr. Do ワイルドライド12K
- ジャンピングジャック　15K
- スナップジャック　38K

**ナムコ**
- ナムコクラッシックVol1　12K
- 〃　〃　Vol2　30K
- アサルト　パネル付　25K
- ネビュラスレイ　18K
- ラリーX　18K
- ドラゴンスピリット　28K
- 未来忍者　35K
- ドラゴンバスター　18K
- グロブダー　25K
- 子育てQマイエンゼル　2K
- ギャプラス　8K
- ドルアーガの塔　25K
- コズモギャングビデオ　8K
- スカイキッド　28K
- スカイキッド DX　48K
- ホッピングマッピー　58K
- イシターの復活　48K
- フォゾン　38K
- F/A　10K
- スーパーワールドコート　3K
- ニューマンアスレチック　10K
- スーパーパックマン　25K
- ゼビウス、ディグダグ　各5K
- ギャラガ　3K
- パックギャル（ミスパック）　8K
- パックマン(c)　8K
- ハングリーマン　8K
- ポパイパックマン　8K
- タンクバタリアン (c)　8K
- SI　ROMキット　各5K
- デンジャラスシード、ワールドコート、ピストル大名、ワースタ、

**一珍品・逸品一　その他**
- クラッシュローラー　12K
- エクイテス　28K
- タイタン　25K
- ナンバークラッシュ　25K
- サファリーラリー　80K
- タイムアタッカ（ブロック）15K
- ジャンピューター　8K
- ミサイルコマンド　P付　68K
- ドンキーコング (c)　12K
- センティピード　38K
- タイムトンネル　58K
- ペッタンピュー　120K
- フライボーイ　28K
- サーカス（風船割り）　80K
- ゾディアック（オルカ）28K
- ボレンチ　28K
- ヤマト、ジャンプバグ各15K
- シルバーランド　28K
- ペラチャン　28K
- リバーパトロール(c)　18K
- フェニックス　10K
- ブラックホール　15K
- レッドUFO　15K
- ストリーキング　15K
- 激走（イースタンCO.　28K

**麻雀**

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル（ハーネス付）は、６Ｋ
アイドル麻雀，ファンクラブ　夏物語，麻雀フライデー，ズームイン，麻雀大予言，ねるとん牌鯨団，ミラージュ、麻雀学園，グッとE雀，殺人事件，大人の麻雀、各1Kトリプルウォーズ，クラブ90，パニックスタジアム，　華折鶴、舞妓花　各2K　スーパーリアルⅢ3K，スーパーリアルⅣ5K，スーパーリアルV　4K，着せ替え麻雀5K

**大型機の迫力が家庭で**

| | | |
|---|---|---|
| ダライアス（３画面）EXT.ロム付 | | 58K◎ |
| 忍者ウォーリアズ（３画面） | | 88K◎ |
| サンダーブレード | (a) | 8K |
| アフターバーナー　Ⅱ | (a) | 8K |
| ギャラクシーフォースⅡ | (a) | 20K◎ |
| ラッドモビール or ラッドラリー | | 10K |
| ハイパークラッシュ　コナミ | | 28K |
| サイバースレッド | V21(a) | 20K |
| スターブレード | V21(a) | 18K |
| エアーコンバット | V21(a) | 18K |
| ソルバルウ | V21(a) | 18K |
| ギャラクティツクストーム | | 28K◎ |
| ナイトストライカー | | 38K◎ |

各TV出力の切替えスイッチ（3画面の1つを出力）TVは、1台でOK！
3台も可
画面切替えハーネス付

COMBO AV
専用ハーネス 付
V21システムは+5V20A電源とPC用ジョイスティック（アナログ）とコンボハーネスが付いています。マザーシステムですので他の基板は8K

※コンボ以外はアンプが必要（2K）→ジョイスティック（1本）2K

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

**御注意**
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要（+2K）
他社のコントロールＢＯＸ用の中間ハーネスは２Ｋ増しです

**他社のコントロールＢＯＸにも対応**

COMBOAVをお買上げの方に、ゲーム基板（ＪＡＭＭＡコネクター）＋ＪＡＭＭＡハーネスをサービス

中古基板は全商品消費税込みです

☆初心者大歓迎☆　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

定休日　日曜日　（祭日は営業）
営業時間　ＰＭ１：００～７：００

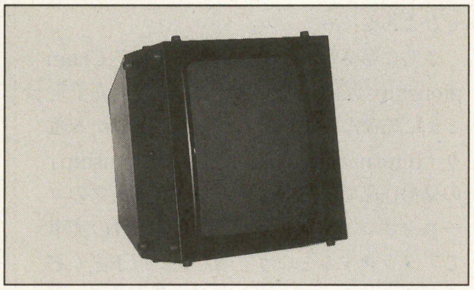
## COMBO AV ＋ M－18 RGBモニター　入門用にも最適

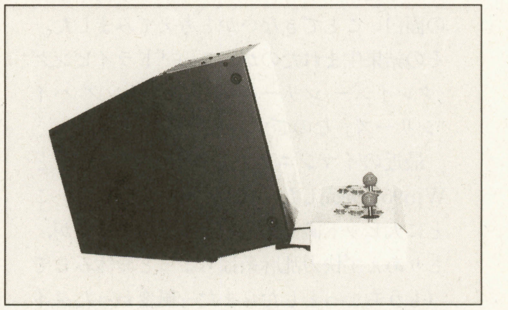
## 18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

### 入力はRGB21PIN（各種家庭用ゲーム機もOK）

■ 仕様　（本体保証 6カ月）
- ◇ スチール製キャビネット入り
- ◇ 15、24kHz両用
- ◇ 18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
- ◇ サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
- ◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
  ※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
- ◇ 18インチ 中古価格¥38,000 (程度良)(税・送料別)
- ◇ 25インチもあります。 中古価格¥58,000(税・送料別)





25インチもあります　中古価格¥58,000(税・送料別)

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX＝"COMBO AV"★高画質なS端子対応

### 18インチモニター＋コンボAVセット
**¥59,000**(税・送料別)
JAMMAハーネス＋サービス基板、付

**すべてが標準装備**（本体保証1ヶ年）
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2･4･8方向切換付ジョイスティック
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとても易くなりました。

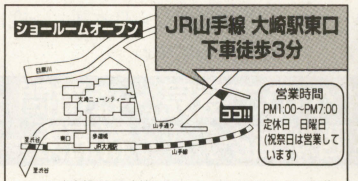
**12ボタン全てオートトリガー可。**
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。　ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

### 中古基板情報はFAXで!24時間OK!
●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と＃を押してください。
4. ビーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

### 新型コンボAV発売中!!
"コンボAV"（12ボタン）
- ●Vタイプ（S端子、ビデオ対応)…¥28,000
- ●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売……¥3,000

満足のいく性能で安心価格




〒141 東京都品川区大崎1-20-16　☎03-3490-5201(代)

**(株)キョーワ インターナショナル**
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎1-20-16)
TEL.03-3490-5201(代)
FAX.03-5496-1047

Imagineer

# Imagineer-Cafe2:00AM

**今回はお祝いです。だから特別記念ページとさせていただきます。何をお祝いするかというと，私がこのページを担当することになって1周年なのです！いやはや，ありがとうございます。この1年いろいろありまして，ようやく僕も大人になってきたようです。だからそろそろ，このページも大人にならなくちゃ。ということでこれからは少しずつみなさんといっしょにいろいろやっていきたいと思います。まずはお便りください。採用の方には特製グッズプレゼントだ！（広報　大野木）**

新シリーズ立ち上げ！陸・海・空をイマジニアで制覇しろ！

## DRIVING CRAZYシリーズ FLYING HIGHシリーズ

DRIVING 001 CRAZY

FLYING HIGH 001

### イマディオ大成功にみるPCシリーズ化のすすめ

今回はリニューアル前夜祭ということで，いつものソフト紹介も一風変わったものにしちゃいましょう。ただいまイマジニア内では「イマディオ」という別ブランドが存在しておりまして，SS版「DESIRE」，PS版「メルティランサーRe-inforce」，SS版「マリーのアトリエ」などのキャラゲー（ギャルゲーではないっす！）を日夜開発しております。で，それを見習ってパソコンソフトでも何か独自の面白いことできないかと考えてみました。その結果生まれたのが，この「ドライビング クレイジー シリーズ」&「フライング ハイ シリーズ」なのです。

最近のイマジニアPCゲームっていうとWin95で発売した「快刀乱麻」がうれしいことに大ヒット満員御礼となっておりますが，とりあえず快刀乱麻系はちょっとお休みして（もうちょっとしたらまた一風変わったタイトルをお知らせできると思います），今後はレースゲームとフライトシミュレーターを何作か発売していこうかと思っております。もちろん他にもいろいろ出るんですけど。ですのでこれらをまとめて，イマジニアといえば「キャラゲー」だけじゃないよってことを，「レースもの」「フライトもの」もいいんだよってことを，みなさんにも認めていただけるようにいろいろやっていきたいと思います。

### DRIVING CRAZYシリーズ ラインナップっす！

ではではかるーくドライビングクレイジーシリーズのラインナップを発表したいと思います。まず記念すべき第1作目は，実はもうすでに店頭に並んでいるWin95ソフト「International Rally Championship」なのです。店頭でご覧になっていただければわかりますが，パッケージにはもうすでにロゴマークが仕込んであります。ゲーム自体のファンキーさももう「ドライビングクレイジー」って感じっすよ。是非プレイしてみてください。

で，第2作目はWin95ソフト「スプラッシュバトル」です。これは水上レースものなんですが，地雷あり，ミサイルありのアリアリレースだし，通信対戦では熱くなることうけあいです。12月12日発売，9800円ですので，ぜひよろしく〜。

さらに第3弾が「International GT Championship（仮称）」です。こいつは2月発売予定とまだ先なんですが，名前を見てもわかる通り「International Rally Championship」の兄弟作品で，今度はオンロードタイプのコースをホンダ・フォードなど全18台の実車でアタックするというものです。以下ぞくぞくとラインナップもそろってきますので，是非みなさんも応援してください！

### FLYING HIGHシリーズもお忘れなく

飛行機野郎のみなさん，お待たせしました。つづいてはフライングハイシリーズのラインナップです。第1弾はついに発売になるWin95ソフト「スーパーユーロファイター2000（完全日本語版）」，10800円で今月末に発売予定です。11MBもある日本語オンラインヘルプ機能を搭載して，あのフライトシミュレーターの草分け的存在が日本語でプレイできる時代となったのです。いやー，感慨深い。飛行機野郎なら日本語で一度はプレイしてみてほしいですね。

で，第2弾は2月発売予定のWin95ソフト「F－22（エフ22）」です。これは上記のユーロファイターの続編なのですが，クオリティはさらに一段上のレベルになってます。開発元のDID社はイギリスの軍事訓練用のソフト開発も行なっているほどのメーカーで，そのリアルさはなるほどの出来映えです。発売は2月とまだ先なので，まずスーパーユーロの日本語版で操作系統に慣れておいてからF－22ではじめから快適にフライトしてもらいたいっすね。

### ということで，ひとりごとです

なんだかすごいかんじで「快刀乱麻」の人気が上がっております。9月26日に発売してからずっと品切れ状態が続いていましたが，もうみなさんプレイしてくれたかな？僕もデバックを兼ねて何度かプレイしてますが，僕の場合まずどんなことがあっても紗奈を迎えに茶屋へ行ってます。いや，紗奈のいない楯岡道場なんて耐えられないっすよ。もちろんお花見，月見，神田祭もずーっと紗奈といっしょ。もうデバックにならないならない。今まで「EVE」（そういえばベーセガの竹崎さん，「EVE」プレイしてくださってありがとうございました！「DESIRE」もよろしく）「メルティ」といろいろイマジニアもキャラゲーやりましたけど，ここまで僕がハマったキャラは初めてっすね。みなさんも快刀乱麻キャラへの熱い想いなんかをぜひぜひ送ってください。もちろん他のゲームキャラでもOKです。ゆくゆくはイマジニアキャラクター人気投票なんかもやりたいと思ってますんで，ひとつよろしく。とりあえず僕は紗奈に1票です。

**イマジニア・イマディオへのご意見・ご質問・なんでもお便りお待ちしています！**
**〒163-07　東京都新宿区西新宿2-7-1　新宿第一生命ビル15F　イマジニア（株）　広報宛**

# SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の１
株式会社 エス・ピー・エス
TEL(0245)45-5777
http://www.sps.co.jp/

こんにちは～！読者のみなさま，いかがお過ごしでしょうか？福島のさぶ～い冬はもうすぐそこまでやって来ているようです。今年の秋は，毎年恒例の″芋煮会〟(これって，福島だけじゃないよね？)をやらないうちに終わってしまったのがとっても残念だわ…。仕方がないので，冬は鍋パーティーだ‼おこたに入って鍋を囲みながらパーット盛り上がろうかな？なんて思ってます。

それでは今月もSPSスピリッツ，元気にいってみよぉぉぉ ///

## AOKI x AOKI

もう年の暮れですよ‼ 早いもんですね～。福島市にはまだ雪が降ってないけど，寒さはホント厳しいものがある。外で遊ぶには気合が必要になるよ。こんな冬はゲームで乗り越そう！では良いお年を。

## AOKI×怒首領蜂

今，ＡＯＫＩは怒首領蜂にハマってるのだ。現在の成績は１コイン『５面始めまで』で，ノーボム・ノーミスでは『２ボス』！ 目標は１コイン『１周目クリア』で，ノーボム・ノーミス『３ボス』だ。日々①“ドットヲケ”を鍛練しているが，「できるかぁーっ!!!」ってカンジ。大体『謎の死』を遂げた途端にヤル気をなくす……。だが，ジワジワとまたヤル気が出てくるから，ほとんど『病気』状態で毎日プレイしている。

## 怒首領蜂 移植決定 Play Station

ゲーセンで超ド級本格ＳＴＧの，『怒首領蜂』がプレイステーション移植決定だ！ってことで，98年発売予定!!!

関係ないが，AOKIのシューティング歴はアーケードの1942から始まって現在の怒首領蜂に至る。その間にどんなＳＴＧがあるのかと言うと，特にない。強いて言えば，全蛍光色の“スペースなんたら？”と“タツジン”くらいだろう。そんな素人シューターが，再び『シューターへの道』を歩んでいるのは『怒首領蜂』に何らかの魅力を感じたからだろう。シューティングがこれほどまでに『面白い』と感じたのは大げさではあるが生まれて初めてである。“撃って避ける”だけの単純なゲームだが計算し尽くされた攻撃パターンや敵の固さ・イベントなど，かなり奥深いものを感じる。１素人シューターが，突然シューティング魂に火を付けられたという事実を『怒首領蜂』によって是非感じてほしいと思う。プレイステーション版『怒首領蜂』についてはＳＰＳホームページにてドンドン紹介していきますので，期待していてください。

## HYBRID 11月27日発売

今月号は『HYBRID』のストーリーを紹介しよう。

ハイブリッドワールドの各国は，暗黒の組織『５者議会』によって支配されている。『５者議会』は各国政府が自然災害，飢餓，疫病に続く混乱とモラルの低下に苦しむ中で力を持つようになっていく。数年の間IPLは地球外生命の存在を秘密にしてきた。IPLは高度な技術と引き替えに，実験の生体標本として人間をエイリアンに提供していたのだ。この事実が明らかになると，各国で暴動が起こり世界中がパニックに陥った。にわかに人々の間でエイリアンの侵略に対する恐怖が広がっていった。バイオ技術で産み出された伝染病によって世界中で数百万人が死亡した時，エイリアンの仕業だと誰もが思った。エイリアンの実験により産み出された人間とエイリアンの実験混種『ハイブリッド』は，伝染病に対し免疫があり，その事実が明らかになると伝染病で家族を失った人々の逆恨みを買うようになる。他の人々もエイリアンが伝染病を広げようとする陰謀にハイブリッドが協力していたと信じるようになってしまったのだった。よって人々は，エイリアンの血を断つためとしてハイブリッド虐殺計画を開始したが，虐殺されたほとんどのハイブリッドは罪のない子供達であった。

『５者議会』は，エイリアンとハイブリッドの伝染病に対する人々の恐怖につけ込んで世界政府という旗を上げ，支配力をつかみ取った。一方，IPLは，過去に人類と関係のあった謎のエイリアンとの取り引きを一切行なっていないと公言し続けていた。ハイブリッドと人々の中には，そんな議会とIPLの，腐敗と危険性を信じて疑わない者が多くいた。ハイブリッドと人々は徐々に抵抗軍を組織し，暗黒政府と抵抗軍の争いは表面化していった。

そして今，戦闘はさらに激化しているが『５者議会』の秘密と本当の目的は謎のままだ……。

以上がHYBRIDストーリーになります。難しかったかな!?HYBRIDに関しての裏情報や攻略法はSPSホームページにて先行紹介を計画中です。是非覗いてみてください!!!

## 棋太平 for Windows95

数ヵ月のご無沙汰でございました。

以前，このコラムの「奇態の新人大集合」のコーナーで，大トリをとらせていただいた，星（30歳既婚）です。さて，なぜその機体の新人が出てきたかと申しますと，10月に発売になりました，我が社期待の新作「棋太平（きたへい）for Windows 95」のご紹介なんぞをさせていただくためでございます。では早速，やらせていただきます。

「棋太平 for Windows 95」は，弊社の成長型対局将棋「棋太平68K」をベースに移植されたもので，特徴であった「データベース機能」，優れた「学習機能」を受け継いでおります。「データベース機能」とは将棋ソフトの永遠の課題ともいえる思考時間の短縮を図るための方法で，局面をデータベース化し，同じ局面の場合は無思考で，次の一手を指すことができます。したがいまして対局を積み重ねれば重ねるほど局面がデータとして蓄積され思考時間が短くなります。また，ＣＰＵパワーを生かして読み切りに要する時間も短縮され，限られた時間で相当先の手まで読み切ることができるようになり棋力のアップを計りました。

また，詰め将棋・通信対戦といった将棋ソフトには欠かせない機能も，もちろん，搭載しております。さあ，「棋太平」で対局を重ね，あなただけの，最強の「棋太平」を育ててください。

ハアハアハア，一気に説明したので，疲れてしまいました。という訳で，危殆の（しつこい？もうやめるわ）新作「棋太平 for Windows 95」をよろしくお願いします。さらに，本誌読者様に耳よりなお知らせがございます。何と，この「棋太平 for Windows 95」の体験版を，我が社のホームページに絶賛ダウンロードサービス中なのでございます。しかも，この体験版は，普通の体験版とは訳が違います。何と，機能制限がありません。つまり，製品版の全機能を試すことができるのです。「じゃあ，体験版じゃねえじゃん」などと冷たいツッコミをいれた方。ご安心ください。制限時間（５分間）付きです。（当たり前じゃ，ただで遊ばせるかい）「５分じゃ，みじけーよ」と２度目の冷たいツッコミをいれた方。ご安心ください。Emailにてユーザ登録&ご送金頂いた方には，何と（しつこい？）その体験版がそのまま製品版となる魔法の暗号を教えちゃいます。「それって，ただのインターネット販売じゃねえ」と３度目の冷たいツッコミ入れた方。ご安心ください。そのとおりです。

ちょっとだけまじめな話をしちゃいますと，こういった販売形式は，当社でも初の試みですので，採算云々よりも，少しでも多くの方に当社の製品を知っていただくことが重要と考えております。ユーザ登録するか否かは，十分に体験版を遊んでから考えていただくとして，先ず，ダウンロードしてみてください。遊んでみてください。そして，インストーラから，ゲームの本質に関することまで，様々なご意見をお寄せください。今後の製品開発に十分反映させていただきたいと考えております。（そうですよね，社長）

それでは，皆様のお越しをホームページでお待ちしております。

## SPSイラストWORLD

今月もたくさんのイラスト，ありがとね!! 一つ質問があったので，お答えしま～す。
Q.イラストの締切って毎月いつ頃なの？
A.10日くらいまでに届けば次の号に間に合うよ。By よ～こちゃん

◀広島県 P・N さだかねコレキヨ
ほんと一年間お世話になりました。来年もステキな合言葉でお互いがんばろーね。(笑)

◀東京都 P・N くるくるちょびん
この気持ちよ～く分かるわ。実は昔，好きな人の写真をこっそり撮ったことありました…。

◀大分県 P・N プー太
最近，こんな風に純粋な（?）学生って居なくなっちゃったよね。

◀埼玉県 P・N MINO
やっぱり，以前のイラストと比べると格段の差がある。上手くなってるよ。

◀埼玉県 P・N 犬上比砂耶
かわいいP・Nなのに。結構気に入ってるんだけどな…。

◀高知県 P・N Cocofille（初）
はじめまして。いっぱいありがとね。どれにしようか迷っちゃったけど，一番のお気に入りを載せました。

# CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル 〒540 大阪市中央区内平野町3-1-3

えー，毎度お馴染みのちり紙交換ではなく秋浜です。皆さんお元気ですか？

今年もいよいよあと２ヵ月。早いものです。かの松尾芭蕉は『月日は百代の過客にして……』と詠ったそうですが，まったくもってその通り。過ぎ行く日々の中で硯に向かい心にうつりゆくちょっとした物事をなんとなく書き綴り……って，これは『徒然草』か。

たいしてありもしない古文の知識をひけらかすのに失敗したところで，早速立ち直って（元々くじけていないけど）今月も参りまする（まだおかしい）。

## 新たなロックマンの冒険が始まる！

12月17日に10歳の誕生日を迎える我らがヒーローロックマン。PSで発売される『ロックマンDASH』はロックマンの新たな歴史の幕開けを飾るソフトです。世界のどこかに眠る『大いなる遺産』を求めて，フルポリゴンで描かれた広大な世界を駆け巡るロックマン。３Dシューティングあり，謎解きあり，この世界の中であなたが操るロックマンは，『フリーランニングRPG』というジャンル名にふさわしく，まさに自由自在に物語を紡いでいくことでしょう。

コントローラーを手にした瞬間，さながらアニメ映画の中に入ったような感覚が味わえます。とにかくキャラクター達の豊かな表情は見ていて飽きません。彼らの生き生きとした姿は必見！老若男女を問わず，様々な人達に自信を持ってお勧めできる１本です。

発売は12月の予定。ロックマンファンの方はもちろん，これまであまり縁のなかった方も，是非新たな冒険の扉を開いて見てください。

## 熱いぜ！『私立ジャスティス学園』

冬の寒さが一段と感じられるこの時期に，みんなのハートを燃え上がらせる３Ｄ対戦格闘がカプコンから登場！『私立ジャスティス学園』だ!!

なんだかのっけから１人で盛り上がっておりますが，いや本当に熱いっすよ，このゲーム。学園の危機を救うために立ち上がった若者達（一部例外あり）から２人を選択，２対２のバトルが開始されます。もっとも，バーサスシリーズとは違い，基本的には１対１の対戦。残りの１人はサポート役にまわります。

このゲームの売りは，画面下の『根性ゲージ』を使っての攻撃。決めろ！青春粋裂『完全燃焼コンボ』サポート役の仲間と協力して，これが愛と友情の『ツープラトン攻撃』だ！学園の平和はオレ達自身の手で守り抜くぜ!!…あ，また我を忘れて熱くなってしまいました。

パワフルで味のあるキャラクターにも注目！この冬は彼らから目が離せない！　君もこのゲームで熱い冬を過ごそうぜ！（結局熱いまま）

## 『はまぁの部屋』かもしんない

自分の名前をコーナー名に入れているわりには私自身の事があまり語られないこの『はまぁの部屋』。会社にとってそれはいい事です（笑）。

さて，９月は東京ゲームショウとAMショーで身も心も疲れきっていた私ですが（自分で言うか普通），10月に入っても忙しい日々が続いています。忙しいという事はそれだけ仕事があるわけで，充実した日々の裏返しでもあるでしょう…とか何とか言って自分で納得してますけど。

そう言えばAMショーの話がまだでしたね。前回は開催前に原稿を書いていたのでタイトルの話すらなかったと記憶していますが当日はたくさんの方にご来場頂きまして，本当に嬉しく思っております。個人的にはステージ上のモニターで流されていた『ポケットファイター』の映像がかなりイケていたと思うのですが，皆さんはいかがでしたか？

どーでもいい事ですが，21日の私は，『私立ジャスティス学園』の黒いTシャツにべたべたとステッカー（これもジャスティス）を貼りまくって何やら配っておりました。御覧になった方もいますかね？

そろそろショーで発表したタイトルも町中に出回る頃ですね。それぞれのゲームがそれぞれの個性を発揮している筈です。ショーに行けなかった方も，是非チャレンジして見てください。という訳で今月は柄にもなく落ち着いた秋浜でした。それでは。

## イラストギャラリー

毎回イラストを見ているだけでも楽しいんですけど，ちょっとしたメッセージなんか書いてもらえるとなお嬉しい今日このごろ。何気ない挨拶でも，ゲームに対する感想でもあるいは近況なんかでもOK。ユーザーの方の生の声を聞ける機会はそう多くないですから積極的にアピールしてください。もちろんイラストにも力を入れてね。

私も元気が欲しい（笑）。真っ白に燃え尽きたから絵柄が白いのでしょうか？ため息がいいですね。

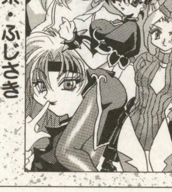
◀東京都・比呂

お馴染みのコンビですね。『ポケット ファイター』では二人の共演（？）が実現。わかんない人はゲームをやってね。

◀山口県・くにきち

いいなぁ，ニーナ（韻をふんでみました）。この絵に赤ずきんをかぶせたら…いや，邪推はやめましょう。もうしてるって。

◀千葉県・鈴木有人



▶群馬県・ふじさき

YES！『X-MEN VS. SF』ヨロシク！このゲームでアメコミの勉強をキチンとやっておきましょう。

▶鹿児島県・SE・TSU・NA

何気なく御札が逃げてますな（笑）。『ダーリン』なんて言われた日にゃぁ私だって逃げますけど。

▶大阪府・NAO

おかげさまで好調の『ブレスⅢ』。987通りのドラゴンを全部試す!?ガンバレ（笑）。釣りも頑張ってね。

### インターネット カプコンホームページ アドレス

http://www.capcom.co.jp/

### カプコンソフト情報

| | |
|---|---|
| 大阪 | 06-946-6659 |
| 東京 | 03-3340-0718 |
| 札幌 | 011-281-8834 |
| 松山 | 0899-34-8786 |
| 名古屋 | 052-571-0493 |
| 仙台 | 022-214-6040 |
| 広島 | 082-223-3339 |
| 福岡 | 092-441-1991 |

CAPCOM WORLDへの質問やイラストは〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「CAPCOM WORLD」係まで

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

# ベーセガ

マイコン BASIC SEGA OFFICIAL VARIETY SPACE

◀ひのとみらいち

**竹崎** 今月もベーセガのしめきりがやってきた!!

**奈美** ゲームの秋ですねー。

**竹崎** キミは，春だって夏だって，季節を問わずゲームばっかりではないか!?

**奈美** いやー，バレちゃいましたか。

**竹崎** さて，今月もお知らせがたくさんあるぞ。

**奈美** スペースが足りないよう！

**竹崎** まずは，11月27日発売の『セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ』とインターネットの意外（？）な関係について。

**奈美** 念のため『ツーリングカー』とは，アーケードで大人気のレースゲームの移植作です！

**竹崎** その『ツーリングカー』だけど，もともとがワールドワイドな人気作品なんで，サターン版も世界各国で発売される。だったらいっそのこと『ツーリングカー』のクリアタイムを専用のインターネット・ホームページに送信することにより，全世界のプレイヤーのランキングを一堂に見られるようにしてしまおう，と考えたわけだ!!

**奈美** 名付けて「グローバルランキング」ですね。すごいですよねえ。世界の見知らぬ誰かさんとタイムを競えるなんて。

**竹崎** フッ…驚くのはまだ早いぜ。

**奈美** ええっ!?　まだ何かあるんですか？

**竹崎** 同じく『ツーリングカー』では，期日限定で出現するスペシャルコースを使った「グローバルネットイベント」も開催されるぞっ！

**奈美** えっ!?　何ですか，それ？？　よくわかんないですっ！

**竹崎** つまり，特別な日だけに行われるスペシャルなレースなのだ。その日だけ出現するコースで，24時間にわたり，世界中の人とランキングを競うわけだ。

**奈美** …ということは，地球の裏側の見知らぬ人と一緒に，24時間耐久レースを行うんですか？？

**竹崎** アホか(笑)。24時間ずっとプレイするわけないやろが。24時間に限定された中で，その日限定のスペシャルコースのタイムアタックをするわけだ。24時間，刻一刻と変化するランキングボードは，さぞ見ものだろうなあ…（遠い目）。

**奈美** まさに，グローバル…。

**竹崎** ちなみに「グローバルネットイベント」が開催されるのは，12月25日だ。日本時間の正午からスタートする予定だぞ。

**奈美** くわしい方法などは(ぱらぱら)ソフトの取扱説明書にも書かれているから，だいじょうぶです！

**竹崎** パソコンからでもセガサターンモデムからもアクセスできるぞ!!

**奈美** 「グローバルネットイベント」上位入賞者には，豪華賞品も用意されていますので，皆さん，ふるってご参加ください！

**竹崎** 「グローバルランキング」のホームページアドレスをお知らせしておくぞ。順調にいけば，そろそろ開設されるハズだ。「http://www.sega.co.jp/stc/」だぞ。

**奈美** では，12月25日にお会いしましょう！

**竹崎** 続いては…。

**奈美** 11月13日に発売される『サクラ大戦蒸気ラジヲショウ』の発売記念キャンペーンのお知らせです！

**竹崎** ソフト同封のアンケートハガキを送付していただいたお客さまの中から抽選で，太正風デザインのアンティークな製造番号入りAM・FMラジヲ『大帝國劇場謹製　蒸気ラジヲ』を100名様に。

**奈美** 大帝國劇場記念萬年筆と特製原稿用紙がセットになった『大帝國劇場　謹製　文藝セット』を同じく，抽選で1000名様にプレゼントします。

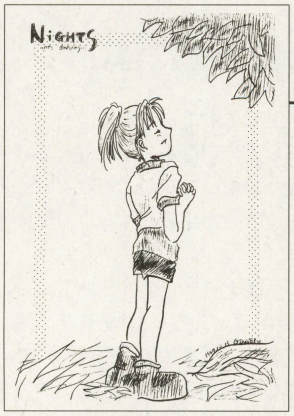
**竹崎** 実施期間は，97年11月13日から98年1月19日まで。どしどし，応募しよう。

**奈美** 続きまして，サターンの定番ソフトが，おトクな2,800円の統一価格で再登場する『サタコレ』シリーズのラインナップが決定しました！

**竹崎** 第3弾となる今回は『テラ　ファンタスィカ』，『プロ麻雀極Ｓ』，『ファイヤープロレスリングＳ』，『機動戦士ガンダム』が，11月20日発売で…。

**奈美** 『エネミー・ゼロ』，『ソード＆ソーサリー』，『テトリスＳ』が12月11日発売です。というわけで，また来月！

**竹崎** 僕はデジタルサーカスに行ってくるよ。




◀月代銀猫

ナイツと一緒に私も空を飛びました。

◀ぴろぴ

今月のイラストは全員、初投稿の方なんですヨ。

◀轟沈号

風邪は、もう治ったでしょうか？

◀MF2

バーニング　レンジャーもあります（笑）

このコーナーを充実させるための，ご意見，おたより，イラストなどなどクビを長くしてお待ちしています。採用の方には特製テレカなど，非売品セガグッズをプレゼント。SEGA竹崎がおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここや!!

〒144　東京都大田区羽田1-2-12　㈱セガ・エンタープライゼス　CSプロモーション部「竹崎のベーセガ」係

# コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1■

寒くなってきましたね。さゆ鈴にお腹をナデナデされて「何ヵ月ですか？」と聞かれる今日この頃，防寒対策は万全さ。そろそろイルミネーションと共に心ときめく季節。恋してますか？誰か僕にときめきをください。

## 流石野の言い分　もうすぐ楽しい○×△／編

### 全国194万2千人の「ときめきメモリアル大好き野郎ども」のみなさま♥

♪～もういくつ寝るとクリスマス！クリスマスには～デートして，CD聴～いてときめくぜ！……っとまぁそんな感じで，クリスマスこそときめきたい貴方に朗報です。11月21日ときメモのクリスマスアルバムが発売だ！その名も「ときめきメモリアル Fantasticクリスマスパーティー」。7編のクリスマスポエムと6曲のクリスマスソングを収録。ときメモの女の子キャラ総出演でお送りするこのCD，あなたのクリスマスのお供にGOODっす。クリスマスソングと言えば，12月3日発売の「月刊ときめきメモリアルNo.17」には，芹澤勝馬の歌う心に染みるクリスマスソングが入ってるデス。どちらのCDもお楽しみに。

あ，そうそう。11月21日には館林見晴ちゃんのファーストシングル「もしも私が天使だったら」も発売されるのです。このCDには「月とき」のドラマで見晴ちゃんが歌っていたあの名曲「無口な風」も収録されてるよ。そして忘れてならないのが12月3日発売の金月さんの新曲「SHOW TIME」。この曲は「BURN-UP EXCESS」のオープニングテーマで，これまでの路線とはチラっと違う，カッコイイ曲なのだ，お楽しみに。

じゃあ，また来月逢おう，ウォンチュー！

## C&D/m:04

敏感なアンテナの持ち主はもうこの面白さにハマってる，新機軸ドラマの新刊がリリースです。

インターネット犯罪を解決していく2人の女捜査官が活躍する近未来サイバーテイストドラマCD「クリック&デッド　NETWAYスイーパーズ　mission:04」。

いよいよ佳境突入のミッション4では，脅威のクラッカーが首都圏の交通網を狂わせ，人々を混乱におとしいれてゆく。交通網，列車ダイヤ，石油タンカー……あらゆる移動手段が次々とクラッカーの手に落ちていく中，それを阻止すべく早紀は都市を駆けめぐる。首都崩壊を食い止められるのか，そしてクラッカーの正体は……？

アダルトな魅力の金月真美，桑島法子が交わす小気味良い会話，リアルなドラマ設定と展開，ダークでクールなサウンドトラックであなたを魅了する「クリック&デッド　NETWAYスイーパーズ　mission:04」は11月21日発売です。

ところで，このドラマCDシリーズはお店になかなか置いていません。入荷はわりとしているんですが，すぐに売れてしまうようです（本当）。お店にないときは店員さんに「クリック&デッドっていうCDを注文したいんですけど」って言えば2，3日で取り寄せてくれるので，ゲットしたい人は勇気を出して注文しよう！

## さゆ鈴のひとりごと

最近，ジャニーズ以外で気になるのがT.M.Rの西川貴教さんと，ミッチーこと及川光博さん。ふたりともキュートで個性的なキャラクターとセクシーなステージがたまりませんわっという感じです。今までジャニーズ一辺倒かつ，正統派男性ジャパニーズポップスで生きてきたさゆ鈴にとって，大革命のひとつといえます。西川さん，これで革命率が上がったと思われますわ。う～ん，ジュニアの翼君と西川さんの対談，見てみたいぜっ。

## コナミレーベルインフォメーション　番外編

11月21日発売，マリ姉の「雨のちスペシャル」は「NHKみんなのうた」の10月と11月の歌です。ほんわか可愛い歌です。みんなでチェックだ！そしてみんなで歌うのだ！そうそう12月3日にはマリ姉のライブビデオとLDが同時発売なのだよっ。タイトルは「Mariko Kouda Concert Tour'96～'97“終わらないアンコール”」

4,900円で，マリ姉が君の部屋で君だけのコンサートを開いてくれるというわけさっ。さ，堪能しましょ。

んでもって，話題の「BURN-UP EXCESS」エンディングテーマ「Future Dream」は鶴ちゃんこと鶴田加奈子嬢のシングルなのです。12月3日発売。マンスリーライブも大好評，パワフルキュートな鶴ちゃんをゲッチュー！

## アヴェのお話が聴けるのは，このコナミ流だけ！の巻（え，聴きたくないって……。まぁ，そう言わずにね。）

どうもぉ～！元気してるかな？

ここはベーマガの中だから，君も含めいろんな方々が見つめている訳で，わたくし，少々照れ照れでございます。（そんなにみつめちゃいやん。）

さてさて，今月は何をつくったかなぁ。ん，あれ？おかしいなぁ。なんにも出ないぞ。（お，おい，どうしたんだアヴェ鈴。）じゃあ，さっそくCD制作に向けて出張だ。12月以降は盛りだくさんで，アヴェ鈴のコーナーもお腹いっぱいになるくらい書いちゃうから覚悟しておいてね，んじゃ！

# TG ステーション

PS版ファーランドストーリー～四つの封印～　11月27日発売

TGL TECHNICAL GROUP LABORATY
株式会社テイジイエル
〒530 大阪市北区松ヶ枝町1-3高栄松ヶ枝ビル

## パソコン版で好評だったファーランドサーガが，ついにセガサターン版に登場!!! 12/18発売予定

TGLからカレンダーがでる予定!!

ファーランドサーガを買って，アンケートハガキを送ると，抽選で1000名様にTGLオリジナルのカレンダーが当たる!!!

限定だから，なかなか値うちあるかもね!!それにA2サイズで7枚もの，新キャラクターも登場するよ!!

リアンが着物姿に……なんてことも！楽しみにしててね!!!

さっちゃん：もうすぐファーランドサーガが発売だね。その前に，ファーランドストーリー～四つの封印～（PS版）が11月27日に発売される予定だね。
よっちゃん：ほんまやなぁ～。でっ，どのゲームが一番やってみたい？
さっちゃん：全部!!!
よっちゃん：全部あかんわ。ぜったい1本しかゲームできひんってことやったら??
さっちゃん：そうやなぁ……。ファーランドサーガ（SS版）かなぁ。
よっちゃん：それは，なんで？
さっちゃん：だって，コマーシャル見たもん。
よっちゃん：コマーシャル??
みっちゃん：コマーシャル知らんの??
よっちゃん：うん。知らん……。いつやってんの??
みっちゃん：毎週金曜日の18:30～19:00までで，「バトル・アスリーテス大運動会」の番組の間でCMながれてて，3月までながれてんねんて。テレビ東京・テレビ北海道・テレビ愛知・テレビ大阪・テレビせとうち・TXN九州でながれてるらしいよ。
よっちゃん：ほんまぁ～。知らんかったわ。
みっちゃん：一回見てみい。なんか「あっちむいてほい」ってやってたでぇ，懐かしいCMみたいやったよ。
よっちゃん：うん。見てみるわ。どんなんやろ!?

## ファーランドサーガCMに登場!!

**毎週金曜日18:30～19:00**
**平成10年3月まで放送　番組「バトル・アスリーテス大運動会」**

これが，CMで使われたケーキ。めちゃ，おいしそうでしょ。一応ファーランドサーガって書いてある。見えるかな？CMでもわかってた人いるんじゃないかなぁ。このケーキをめぐって，共存か支配かの戦いを「あっちむいてほい」で表してるんだけど……。わかったかなぁ？

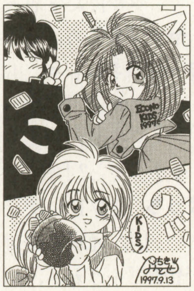
初めてのCMなんで，みんな応援してね!!

## イラストハガキ大募集!!

宛先：〒530
大阪市北区松ヶ枝町1-3　高栄松ヶ枝ビル
㈱テイジイエル「TGステーション係」
どんどん応募待ってるよ！！！

### 今月のイラスト

◀広島県　P.N
まじめに描いたコレキヨ
コレキヨさんまじめに描いてくれてありがとう!!広島までうわさで届きましたかぁ!?でも，それはうわさだから。



三重県　P.N▶
コアラX→つちきみとせ
P.Nがリニューアルですか!!!「コアラX」改め，「つちきみとせ」うん！「つちきみとせ」ってかわいい名前だねぇ。

◀札幌市　P.N　A.Y
男気ブロウっていうか，ソウルフル？うん，そんな感じ……。足がながくって，めちゃ強くて，こわそうだ……。

### インターネット ホームページ

いよいよTGLも，ホームページを開設したぞ!!
内容も，どんどん充実していくので，こちらもよろしく!!

URL http://www.tgl.co.jp

### スタッフ募集のお知らせ

当社ではゲーム開発スタッフ及び営業のアルバイトを募集しています。詳細は当社担当までお問い合わせください。

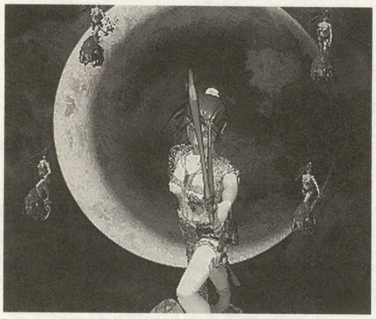
職種：アニメータ，グラフィック，プログラム
（家庭用ゲーム機，制御系経験者可）
シナリオ，ハードウエア，営業
連絡先：06-354-8751（代）
総務部　中島
勤務先：大阪北区（南森町）

# Falcom® NEWS EXPRESS

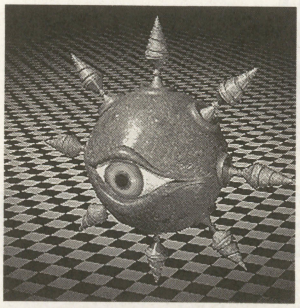
日本ファルコム株式会社
〒190東京都立川市曙町1-14-13
TEL042-527-6501(代)
FAX042-528-2714

スタッフ募集中
採用担当BFN12係
http://www.falcom.com/

## 速報！『ヴァンテージ・マスター』 気になる発売日は12/12に決定!!


▲オープニングより。BGMも聴きたくなっちゃうね。

ヤナ「なんか最近寒くなったよね～。そろそろ今年のスキー計画なんて立ててみようかなぁ」
坂っち「あら，寒がりなヤナだから，家でコタツ派だと思ってた」
ヤナ「もちろんそれも幸せだけどね」
坂っち「それじゃ，もっと幸せにしてあげよっか？『ヴァンテージ・マスター』の発売日が決まったから」
ヤナ「えっ?！本当に?!」
坂っち「12/12に決定したの！定価は10,800円，通販も受付けするよ」
ヤナ「…うわぁ，信じられな～い…来月の今頃はもう遊べるんだね？」


◀同じくCGのバメードちゃん。どぉ?キュート

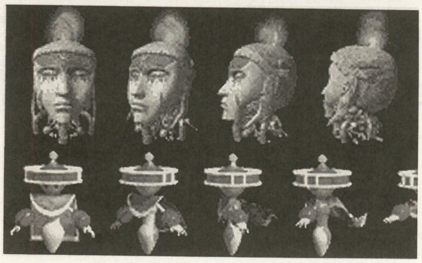
坂っち「ふふっ。実は…私オープニング見てきちゃったんだ，こっそり」
ヤナ「えぇっ？坂っちだけ！ズルイぞ，ぬけがけだー」
坂っち「えへへ…ごめ～ん。内緒で教えるからさ。あのね，ファルコム初！のCGを使ったオープニングなの～。広告に，かっこいいCGがいっぱい載ってたでしょ？ああいうやつね」
ヤナ「まぁ！CG？…あの３Dアモルタミスとかが動くの？…そっかぁ，今回うちは，今までとは違うジャンルに挑戦してるし，広告にCGをふんだんに取り入れたりと，新しい部分を出してきてるからね～」
坂っち「そう！新しいファルコムが総力を注ぎ込んで仕上がった『ヴァンテージ・マスター』に期待して間違いはなし！」
ヤナ「こりゃ，スキーは延期して，来月を首をキリンにして待つしかないな！」
坂っち「…それかなり面白くないよ，ヤナ」
ヤナ「すまんス」

### セガサターン版ソフト『ファルコムクラシックス』 好評発売中！

ヤナ「坂っちって，まだ『イース』やったことないんでしょ？この機会にプレイしてみれば？」
坂っち「うん，そのつもり。ドラマCD付きの『２枚組限定版』は代々木ファルコムショップでも扱ってま～す」

▲パッケージ。「通なら限定版を入手せよ！」：byヤナ。

## 『ヴァンテージ・マスター』の スクリーンセーバーをゲットだ！


▲ダルンダラ（上）とパ・ランセル（下）

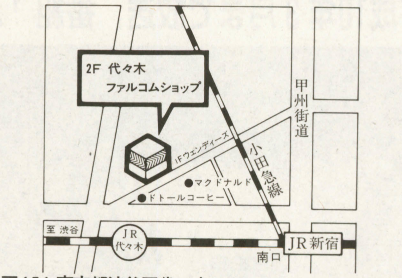
ヤナ「坂っち，見て見て！てけてけ回って，あっ，飛んでっちゃった！」
坂っち「ねぇ，ヤナ，こっちはダルちゃんが，いっぱい！しかもくるくるぴゅ～って落ちてるよ～」

ただ今，ホームページでは，『ヴァンテージ・マスター』より，“おちるダルンダラ”と“とぶパ・ランセル”のファルコムオリジナルスクリーンセーバーを，無料ダウンロード配布中！２人の拙い描写より，自分の目で確かめるのが一番！さぁ，今すぐアクセスしよう！
http://www.falcom.com/

## 代々木ファルコムショップ トレーディングカードキャンペーン実施中！

■『ファルコムトレーディングカードvol.1』発売記念キャンペーンとして，ショップにて一箱お買い上げ毎に，さらに一袋をプレゼントしています！期間は，11/24まで。通販でも販売してるけど，せっかく買うなら，ショップまで足をのばして得しちゃお！

商品No.544　一袋（10枚入）　360円
一箱（15袋入）5400円

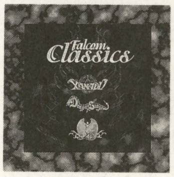



〒151 東京都渋谷区代々木1-37-2 ショーAビル2F
TEL.03/3379-7723
営業時間10:00～18:00　毎週水曜日定休日

## 11/21発売!! 新作CD『ファルコム　クラシックス』

サターン版に続き，こちらは，音楽CDの『ファルコム　クラシックス』！レーベル設立記念CD「ファルコムスペシャルBOX'89」等，今や入手不可能な数々のCDから，名曲たちを原盤より完全収録したもの。さらに，ボーナストラックとして，サターン版ファルコム　クラシックス・jdkスペシャルバージョンを加え，全14曲を収録。2854円！

［収録曲］
ザナドゥ／LA VALSE POUR XANADU／スタートレーダー／Pre Primer／Go Fight／プロヴィンシャリズム・イース／静寂の尖塔／カール・キャレス／組曲LILIA
［サターン版ファルコム　クラシックス・jdkスペシャルバージョン］
Falcom Classics “Game Select”／Dragon Slayer “Field”／Dragon Slayer “Ending”／Falcom Classics “Total Ending”／



▲KICA 1201

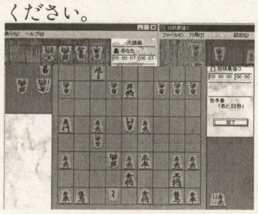
# 第53回 マジカルステーション

〒651 神戸市中央区葺合町馬止1-10マジカルビル 魔法株式会社
☆魔法株式会社ホームページURL http://www.mahou.co.jp

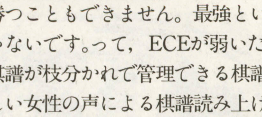
こんにちは。ECEです。先月書いた通り，行ってきました！ インドへ!!その印象はまず，インドといえば暑い国というイメージをみんな持っていると思うけど，実はインドは寒い国ということ。というのも，クーラーが効きすぎていてホテルなんて寒い寒い。皆さん，インドに行くときは長袖を忘れないようにしましょう。他には，インド人から見ると，ECEは女性に見えるということ。ECEは結構髪が伸びていたりするんですが，そのせいなのかホテルなどで，語尾に付く敬称はほとんどの場合「サー」じゃなく「マダム」でした。挙げ句，こまっぴ先輩と社長におもちゃにされて，ついには化粧までさせられて女装させられるし…。他には，食べ物に当たって，ついには39度の高熱になってしまい，たまらず医者にかかると，この年になってお尻に注射をされたりなど，思い出すと楽しい(?)ことばかりです。でもまぁホントに，物価は安いしカレー&ナンはおいしいし，インドは面白いところでした。そして帰国最初の仕事がこれ。すっかり旅行ボケになった頭を，お仕事モードに変更しなくては。

## 君は勝つことができるか？

将棋最強シリーズの最新作，ウインドウズ95専用ソフト「将棋最強3」がいよいよ発売されました。神吉宏允六段監修の，指定局面からの勝ち抜き戦「将棋最強戦」がこのソフトの特徴です。実は，この「将棋最強戦」では前対局データが一目で分かる成績表機能もついているんですが，この成績表のデータを応募していただいて，全国で成績を競おうという「順位認定キャンペーン」も予定しています。もちろん，優秀者には豪華記念品もプレゼント。腕に自信のある人は奮ってご参加ください。



ECEは，一応将棋を知ってはいるんですが，この「将棋最強戦」ではいい成績どころか，なかなか勝つこともできません。最強という名前は伊達じゃないです。って，ECEが弱いだけか？他にも，棋譜が枝分かれて管理できる棋譜編集機能や，美しい女性の声による棋譜読み上げなど，至れり尽くせりの機能が満載です。棋譜読み上げなんかテレビの将棋対局のようになって，なかなかいい雰囲気でECEは気に入ってます。




タイトル：将棋最強3
対応機種：Windows95
発売日：好評発売中
標準価格：9,800円（税別）
ジャンル：対局将棋

## ☆まじかる・あ～とぎゃらりぃ☆

**◆今月号のお題「踊り子」**

今月のお題は「踊り子」。で，偶然インドで本物の踊り子というものを見てきたんです。ホテルで民族舞踊を踊っていた女の子なんですが，踊りは楽しく，奇麗で可愛かったです。また，ガラス片の上で踊るなどもしていて，それは見ていて痛そうでしたけど。そんな中，今月の金賞はCocofilleさん，銀賞は中西ジローさん，抽選での当選者はくにきちさんです。この３人の方には特製マジカルテレカを差し上げます。

**◆2月号のテーマ**

さて今月募集するテーマですが，発表が１月発売号ということで，正月らしい雰囲気を出そうと「和装」。日本人らしい服装をした人たちを描いてきてください。振り袖の乙女や袴にちょんまげの武士など，和装なら何でもOK。締切は12月12日頃です。

次号のまじぎゃらは，「シーフ」の発表です！

**〈イラストを送るときの注意〉**

1）自分の住所・氏名・ペンネーム・イラストに描いたキャラクターの名前を書く。(プロフィール等も書き添えて)

2）上記住所マジカルアートギャラリー係（略してM.A.G.係）宛に送る。まとめて送るときは封書がおトクです。

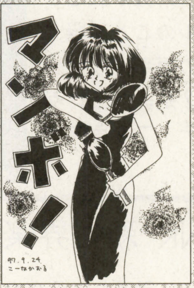
3）イラストは，ハガキサイズの厚手の紙に描く。薄いのは，ダメ。あと，名前がなかったり，切手が貼っていないものがときどきあります。必ずポストに投函する前にもう１度確認！

### 金の色気賞

名前は好きな男に好きな名で呼ばれるのでいくつもある。実は，燃えるような愛を持つ人間の前に現れる精霊。女性には色気を与えるそうです。
◀Cocofille

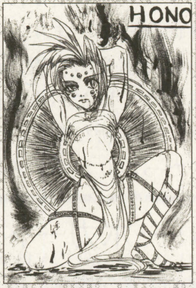
### 銀の水虫くん賞

『中西ジロー』中西さん自身だそうです。足の裏の「水虫くん」にうちの女性デザイナーが大ウケ。彼女の推薦で今月の銀賞決定です。
◀中西ジロー




▲香菜薫

『エビュウチャ』マラカスを持ったら踊り出す香菜さんの友達がモデルだそうです。

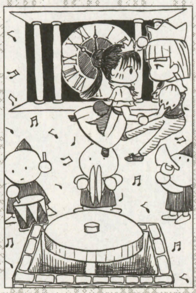



▲くにきち

『ホノ』炎を使って踊るファイアーダンサー。なんかちょっとエロティックな気がするのは僕だけ？

▲加藤義啓

『？？？』これは懐かしのヒゲダンス！といってももしかしたら知らない若い人もいるのかな？



▲かみら

『テキーラとシェリー』仕掛け時計の人形。人がいないとき自由に踊り出すなんてメルヘンですね。

▲藤本富久

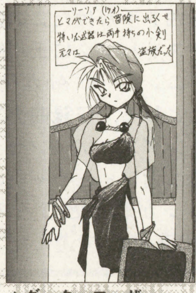
『オードリー・ポテーチ』体長10cm位の妖精。悲しむ人を慰めてくれる。

▲ふじさき

『ヒカリ』貸衣装屋にあったチュチュを着てみた少女の心の世界。何か夢が感じられていいですね。

▲鈴木有人

『スティーブ』見ての通りのただのバカだそうです。ECEは好きですけど。



▲ダーク・フェザー

『リーリア』しまった。もしかしてこれは来月用の盗賊のイラスト？ でも踊り子みたいだったもんで。

### InternetでもMAG!

インターネットを見られる人にお知らせです。「マジカルアートギャラリー」のWeb版が出来ました。本家ベーマガではスペースの関係で小さくなってしまったイラストも，ここでは大きく取り扱っています。先輩投稿者のイラストを勉強したい人も，単にイラストを見たい人も，もちろん掲載された本人も，是非，魔法のHP(http://www.mahou.co.jp)に遊びに来て下さい。

# ゲムドラナイト1周年だあ! 祝

㈱ポニーキャニオン
〒104 東京都中央区入船2-1-1
住友入船ビル10F

## THE KING OF FIGHTERS'97ドラマCD ～宿命編～／SNK

CD.97.11.7 ON SALE ¥2548(税込)

人とオロチの闘いが，いま最後の時を迎えようとしている！「KOF'97」〈激突編〉の続きである〈宿命編〉。今回は，なんと最初のシナリオで京サイドか庵サイドか，どちらかに分かれるシナリオになっています。タイトルのごとく繰り広げられる宿命の対決。超人気の両キャラクターから，キミはどちらを選ぶか？是非前回に引き続き，この新たなインタラクティブドラマの世界をたっぷりお楽しみ下さい。

## テリー・ボガード／SNK 新世界楽曲雑技団

CD.97.11.19 ON SALE ¥1529(税込)

SNKキャラクターズサウンドコレクション第4弾！ 今回は，橋本さとし演じる陽気で心優しきナイスガイ＝テリーの魅力を存分に味わえちゃうぞ。ゲムドラ・ラジオの脚本でお馴染みの滝本正至氏のシナリオは，さまざまなインタビューに答えるテリー。そしてそれを盛り上げるBGMは，梶原順氏による「クリキントンギターバージョン」。もはやこれを聴かずして，テリーについては語れない。

## VAL Project presents My Dream スペシャル・ヴォーカル・アルバム

CD.97.11.19 ON SALE ¥2548(税込)

西村朋紘，辻谷耕史，立木文彦，玉川紗巳子の実力派声優ヴォーカルグループ"VAL Project"。ユニットとしては2枚目のCDが，ファンタスティック・キャラクターシリーズ初のアーティストアルバムとしてリリースされます。"VAL Project"自らプロデュース・作詞・作曲を手がけたこのCD，アカペラコーラスをバックに玉川紗巳子が歌うオープニング「On Airが待てなくて」をはじめとして，収録曲全てが新録音。ストリングス，ホーンセクションなど生楽器も大フィーチャーの完全ニューアレンジが聴きどころです。さらに「MY DREAM」で遊んだことのある人ならすぐわかる"あの"名作ドラマのボツものも完全再録。即ゲット！

## 子安・氷上のゲムドラナイトON CD

CD.97.11.19 ON SALE ¥2548(税込)

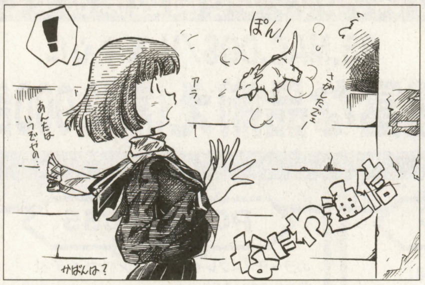
放送1周年を迎える「ゲムドラナイト」のオリジナルアルバムがついに登場！ 新テーマ曲「動物たちの夜」，エンディング曲「いてよね」，「Open Sesame」「星月夜」の他にクリスマスソング「あなたに出逢えてよかった」の全5曲を収録――プラス，このCDでしか聴けないドラマ「優秀弟子危機一髪」「ロンリーナイト」「オーケー殺人事件」（豪華ゲストが特別参加)，ゲムドラ1年間振り返ってトーク，CMなどなど盛りだくさんの内容でごわす。初回特典はオリジナル「CLUB G」特製ステッカーなり！

## まにのろぢ～／まにきゅあ団

CD.97.11.19 ON SALE ¥2548(税込)

〈まにきゅあ団〉とは，インディーズでカルトな人気を集めている超娯楽音楽集団。93年の結成から原宿ルイードを拠点として活動し，ライブはつねに満員状態。このたびついにサイトロンよりメジャーデビューを果たすことになりました，ヨロシクね！リーダーはOMYでもお馴染みの細江"団長"慎治。お気楽極楽なテクノサウンドにのせて，江幡"maimai"育子の元気いっぱいのヴォーカルが炸裂。そしして〈まにきゅあ団〉のシンボルマークともいえる「着ぐるみで演奏」のステージアクトは一度見たら忘れられないインパクト。お子様からマニアまで，楽しめること間違いなしの注目バンドです。

CHECK! Book Mart URL:http://www.scitron. co.jp/




タイトル・イラスト：大分県・プー太
タイトル冠文：神奈川県・みるきぃぷりん☆

## ゲームの秋ですね☆
# なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト

ADDRESS● 〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F 電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社 なにわ通信係

いよいよ寒くなってきましたねえ。

こんにちは！暁です。

ところで，最近のインクジェット・プリンターってすごいですねえ！先日，パソコンショップで，エプソンさんのPM-2000Cというカラー・プリンタの出力サンプルを見せてもらったのですが，「……これ，本当にインクジェットなの!?」と思うほど粒子が細かく，とてもきれいでした。しかもA3サイズまで出力できるのですから驚きです。

私の頭の中にあるインクジェット・プリンターに対する，「粒子が粗い」という固定観念が見事に崩れてしまいました。

まだ見たことない人はぜひともお店で印字サンプルを見てみてください。ちなみに上位機種のPM-5000Cというプリンターはもっときれいだそうです。

## 私のシテオク体験談

私は人に道を聞かれやすい体質らしい。左右に人がいても必ず真ん中にいる私が道を尋ねられる。なぜだ!?
**（三重県・コアラX→つちきみとせ）**

たぶん，コアラさんは人当たりがよさそうに見えるのでしょう。就職の面接などでは一発でOKが出るようなタイプだと思うなあ。**（暁）**

僕は，自分の意志で自由に「足がつった」状態にできます。元に戻す時は，土踏まずを親指で強くマッサージするとすぐ戻ります。**（東京都・葦原柾改めまさきのき）**……じつは私もできるんですよね。これって，単に運動不足や栄養不足なんじゃないかなあ。普通はできないと思うし……。**（暁）**

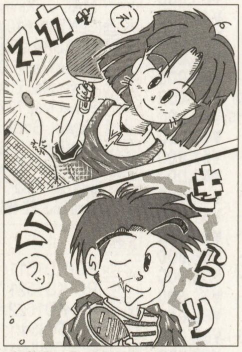
## サークル紹介コーナー

サークル紹介コーナーにおハガキをいただきました。記念すべき第1回目は蒼霧羅夢さんのサークルです。

**ペンネーム**：蒼霧羅夢
**サークル名**：みーちーむ
**活動内容**：ゲーム本，便センなどの作成，会員制サークルもやっています。
**メッセージ**：投稿のほうは引退しますが，サークルはやっています。たまーに東京のイベント出てます。よろしく。

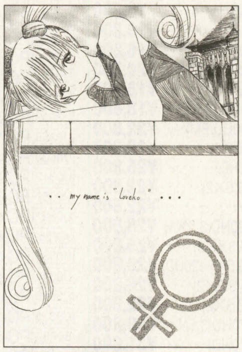
## ありがたいおハガキのコーナー

**兵庫県・みながみ淑**
はじめまして！3年ぶりの投稿だそうですね。これからもよろしくね！（残念ですがHiaroさんには連絡とれそうにありません）



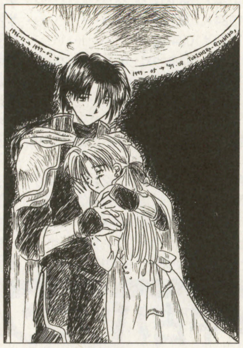
**広島県・さだかねコレキヨ**
コレキヨさんは卓球部なんですか。じつは私も中学・高校は卓球部でした。フフッ！私のシテオク・スマッシュを返せるかな？

**神奈川県・裕み**
ボディーラインが透けて見えるというのは面白いですね。これって体操服か何かなのかな？




**大阪府・高原久明**
とても落ちついた感じのするイラストですね。もっとたくさんラブ子さんを描いてください！

**東京都・みどひ**
占を趣味とする黒魔法使いの女の子。でも占いは百発百中当たらないらしい。ってことは占いと反対の事を言えば当たるってこと？



**北海道・月代銀猫**
絵が上手くなりたいのですか？やっぱりデッサンをしっかりやるしかないのでは？デッサンは絵の基本だと思うし。

**茨城県・流碧**
背景はパソコンで作った手作りトーンだそうです。きれいに印字されてるけど，どんなプリンタ使ってるんですか？

**愛知県・Q太郎**
私も会社ではMacを使ってます。DTP関係ではまだまだMacが強いです。

**熊本県・特異点**
寒くなってきたらコタツに入って熱いお茶をグビッと一杯！っくー，やっぱ冬はこれにかぎる！…じじくさくてゴメン（笑）

**高知県・Cocofille**
入院されるそうですが，どこかおわるいのでしょうか？イラストを描くのもいいですが，あまり無理しないでくださいね。

# OPEN!

超優良中古パソコン店!

PC NET

デスクトップから周辺機器まで

98,MAC,DOS/V を中心に

## 豊富な品揃え(常時2,000台)

## OPEN!セール大特価大放出!!

### PC-9801FX/U5

注文No.U0203

拡張性と使い勝手の大きい
快適マシーン!

●PC-9801FX/U5
(386SX/12MHz/1.6MB/40HD/
3.5×2/FM音源) ディスプレイ別売

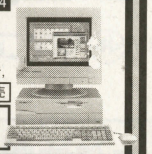
大特価 ¥9,800

### PC-9821Ae/U2
(8MB+240HD増設済)

注文No.U2184

楽しく使いやすい98MATE!

●PC-9821Ae/U2
(486SX/25MHz/9.6MB/240HD/
3.5×2/PCM音源,FM6音,リズム6音,
SSG3音) ディスプレイ別売



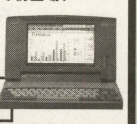
大特価 ¥38,000

### PC-9801NX/C
(14MB+200HD増設済)

注文No.U3093

TFTカラーノート,身近になって初登場!

●PC-9801NX/C
(486SX/20MHz/14.6MB/200
HD/TFTカラー液晶)



大特価 ¥68,000

### PC-9801CS5

注文No.U0213

カラーディスプレイ内蔵のコンパクトボディ!

●PC-9801CS5
(386SX/16MHz/1.6MB/3.5×2
/40HD/FM音源/12CRT一体型)

大特価 ¥12,800

Win31モデルは別途¥15,000で、Win95モデルにアップグレードできます。

### デスクトップ(5インチ)

| 注文No. | 品名 | 価格 |
|---|---|---|
| U0130 | PC-9801DS5(386SX/16MHz/640KB/FM/40HD) | ¥10,800 |
| U0102 | PC-9801DA5(386/20MHz/1.6MB/40HD/FM) | ¥11,800 |
| U0179 | PC-9801DA7(386/20MHz/1.6MB/100HD) | ¥14,800 |
| U0148 | PC-98RL/5(386/20MHz/1.5MB/5×2/40HD) | ¥12,000 |
| U0174 | PC-98RL/21(386/20MHz/1.5MB/5×2) | ¥8,000 |
| U0123 | PC-98RL/21(386/20MHz/5.5MB/5×2/ハイレゾ/4MB増設) | ¥9,800 |
| U0161 | PC-9801FA2(486SX/16MHz/1.6MB/FM) | ¥13,800 |
| U0126 | PC-9801FA5(486SX/16MHz/1.6MB/40HD/FM) | ¥15,800 |
| U0112 | PC-9801FA7(486SX/16MHz/1.6MB/100HD/FM) | ¥18,800 |
| U0144 | PC-9801BX/M2(486SX/20MHz/1.6MB/5×2) | ¥13,800 |
| U0137 | PC-9801BA/M2(486DX2/40MHz/1.6MB/5×2) | ¥16,800 |
| U2087 | PC-9821AE/M2(486SX/25MHz/1.6MB/5×2+3.5×1) | ¥14,800 |
| U0133 | PC-9821AS/M2(486SX/33MHz/3.6MB/FM/PCM) | ¥15,800 |
| U0183 | PC-9821AP/M2(486DX2/66MHz/3.6MB/FM/PCM) | ¥23,800 |
| U0188 | PC-H98S/8-002(486SX/20MHz/1.6MB/ﾉｰﾏﾙ) | ¥8,800 |
| U0180 | PC-H98S/8-040(486SX/20MHz/1.5MB/5×2/40HD) | ¥11,800 |
| J0082 | PC-H98S/8-100(486SX/20MHz/1.5MB/5×2/100HD) | ¥13,800 |

### デスクトップ(3.5インチ)

| 注文No. | 品名 | 価格 |
|---|---|---|
| U0202 | PC-9801ES2(386SX/16MHz/1.6MB) | ¥11,000 |
| U0205 | PC-9801ES5(386SX/16MHz/1.6MB/3.5×2/40HD) | ¥14,000 |
| U0227 | PC-9801DA/U2(386/20MHz/1.6MB/FM/3.5×2) | ¥13,800 |
| U0238 | PC-9801DA/U5(386/20MHz/1.6MB/3.5×2/40HD/FM) | ¥16,800 |
| U0239 | PC-9801DA/U7(386/20MHz/1.6MB/3.5×2/100HD/FM) | ¥20,800 |
| U0207 | PC-9801FX/U2(386SX/12MHz/1.6MB/FM) | ¥6,800 |
| U0220 | PC-9801FS/U2(386/20MHz/1.6MB/FM) | ¥13,800 |
| U0209 | PC-9801FS/U5(386/20MHz/1.6MB/40HD/FM) | ¥16,800 |
| U2001 | PC-9801FS/U7(386/20MHz/1.6MB/3.5×2/100HD) | ¥20,800 |
| U0210 | PC-9801FA/U2(486SX/16MHz/1.6MB/FM) | ¥15,800 |
| U0218 | PC-9801FA/U5(486SX/16MHz/1.6MB/40HD/FM) | ¥18,800 |
| U0201 | PC-9801FA/U7(486SX/16MHz/1.6MB/100HD/FM) | ¥22,800 |
| U0250 | PC-9801BX/U2(486SX/20MHz/1.6MB/3.5×2) | ¥19,800 |
| U0233 | PC-9801BX/U6(486SX/20MHz/3.6MB/80HD) | ¥25,800 |
| U0249 | PC-9801BX2/U2(486SX/25MHz/1.6MB/3.5×2) | ¥22,800 |
| U0246 | PC-9801BA/U2(486DX2/40MHz/1.6MB) | ¥22,800 |
| U0286 | PC-9801BA/U6(486DX2/40MHz/3.6MB/80HD/3.5×1) | ¥28,800 |
| J0289 | PC-9801BA2/U2(486DX2/66MHz/3.6MB/3.5×2) | ¥25,800 |
| U0253 | PC-9801BA2/U7(486DX2/66MHz/3.6MB/3.5×1/120HD) | ¥29,800 |
| U0254 | PC-9801BA3/U2(486DX2/66MHz/3.6MB/3.5×2) | ¥26,800 |
| U0248 | PC-9801BS2/U2(486SX/33MHz/3.6MB/3.5×2) | ¥22,800 |
| U0282 | PC-9821BE/U7(486SX/25MHz/5.6MB/170HD/3.5×1) | ¥28,800 |
| U2092 | PC-9821BS/U7(486SX/33MHz/5.6MB/210HD) | ¥31,800 |
| U0639 | PC-9821BP/U7(486DX2/66MHz/5.6MB/170HD) | ¥37,800 |
| U0638 | PC-9821BF/U8(P60MHz/7.6MB/340HD) | ¥43,800 |
| U2184 | PC-9821AE/U2(486SX/25MHz/9.6MB/3.5×2/FM/PCM/8MB+240HD増設) | ¥38,000 |
| U0241 | PC-9821AS/U2(486DX/33MHz/3.6MB/FM/PCM/3.5×2) | ¥29,800 |
| U0385 | PC-9821AS/U7(486DX/33MHz/3.6MB/120HD/FM/PCM/3.5×1) | ¥36,800 |
| U0240 | PC-9821AS/U8(486DX/33MHz/3.6MB/240HD/FM/PCM/3.5×1) | ¥39,800 |
| U0260 | PC-9821AP/U2(486DX2/66MHz/3.6MB/FM/PCM/3.5×2) | ¥42,800 |
| B0101 | PC-9821AP/U2+8M(486DX2/66MHz/12.6MB/FM/PCM/3.5×2) | ¥46,800 |
| U0261 | PC-9821AP/U9(486DX2/66MHz/3.6MB/510MB/FM/PCM/3.5×1) | ¥52,800 |
| U2031 | PC-9821AP2/U8(486DX2/66MHz/5.6MB/3.5×1/340HD/FM/PCM) | ¥51,800 |
| U2126 | PC-9821AP/U8P(486DX2/66MHz/5.6MB/PCM/FM/HDﾅｼ) | ¥42,800 |
| U0636 | PC-9821XS/U7(486DX2/66MHz/5.6MB/210HD/PCM) | ¥44,800 |
| U0683 | PC-9821XS/C8(486DX2/66MHz/5.6MB/340HD/CD/PCM) | ¥48,800 |
| U0634 | PC-9821XP/U8(486DX4/100MHz/5.6MB/270HD/PCM) | ¥48,800 |
| U0341 | PC-9821XE10/4(486DX4/100MHz/5.6MB/420HD/3.5×1/PCM) | ¥49,800 |
| U0389 | PC-9821XE10/4-Z(P83MHz/8MB/420HD/CD/PCM) | ¥58,800 |
| B0088 | PC-9821XN/C9(P90MHz/7.6MB/3.5×1/540HD/CD) | ¥62,800 |
| C0034 | PC-9821V7/S5K(P75MHz/8MB/850HD/CD4/15CRT) | ¥81,800 |
| C0082 | PC-9821V10/C4RB(P100MHz/8MB/850HD/CD4/PCM/14CRT/一体型) | ¥108,000 |
| C0054 | PC-9821V13/S5RA(P133MHz/16MB/850HD/CD4/15CRT) | ¥125,000 |
| C0093 | PC-9821V13/S5C3(P133MHz/16MB/1.2G/CD6/28.8モデム/15CRT) | ¥129,000 |
| C0057 | PC-9821V13/S5D2(P133MHz/16MB/1.2G/CD6/28.8モデム/15CRT) | ¥129,000 |
| C0074 | PC-9821V13/S5D3(P133MHz/16MB/1.2G/CD6/28.8モデム/15CRT) | ¥129,000 |
| U0213 | PC-9801CS5(386SX/16MHz/1.6MB/3.5×2/40HD/12CRT/一体型) | ¥12,800 |
| U2119 | PC-9821/modelS1(386/20MHz/9.6MB/3.5×2/120HD/CD/FM/15CRT) | ¥29,800 |
| U0670 | PC-9821CB3/T(P75MHz/16MB/850HD/CD4/FAX144K/14CRT/一体型) | ¥89,000 |
| U0667 | PC-9821CB3/T/A(P75MHz/16MB/850HD/CD4/PCM/TV/一体型) | ¥89,000 |
| C0020 | PC-9821CX2/S15T(P75MHz/8MB/850HD/モデム/CD4/FM/PCM/15CRT) | ¥85,800 |
| U2150 | PC-9821CX13/S7M(P133MHz/16MB/850HD/17CRT/CD4/PCM/FM/FAX14.4K) | ¥148,000 |
| U2134 | PC-9821CU10/DB(P100MHZ/16MB/1.2G/CD4/15CRT一体型) | ¥128,000 |
| C0011 | PC-9821XA/U8(P90MHz/7.6MB/3.5×1/270HD) | ¥63,000 |
| C0010 | PC-9821XA/C9(P90MHz/7.6MB/540HD/CD2/PCM) | ¥68,000 |
| C0018 | PC-9821XA7/C8(P75MHz/8MB/850HD/CD4) | ¥59,800 |
| C0017 | PC-9821XA9/C8(P90MHz/8MB/850HD/CD4/PCM) | ¥68,800 |
| U0151 | PC-9821XA13/K12(P133MHz/16MB/1.2G/CD4/PCM) | ¥99,800 |
| C0083 | PC-9821XA13/W12(P133MHz/32MB/1.2G/CD6/PCM/100base) | ¥123,000 |
| C0049 | PC-9821XV13/R16(P133MHz/16MB/1.6G/CD4/PCM/ﾀﾜｰ型) | ¥115,000 |
| U0369 | PC-H98S/U8-100(486SX/20MHz/1.6MB/100HD) | ¥16,800 |
| U2019 | PC-486GRP(ｴﾌﾟｿﾝ)(486SX/25MHz/1.6MB/3.5×1+5×2/ガイド欠) | ¥16,800 |

### ノート・ラップトップ

| 注文No. | 品名 | 価格 |
|---|---|---|
| U0314 | PC-9801NV(V30HL/16MHz/640KB/ﾓﾉｸﾛ) | ¥13,000 |
| U0317 | PC-9801NS20(386SX/12MHz/640KB/20HD/ﾓﾉｸﾛ) | ¥28,000 |
| U0313 | PC-9801NS/E20(386SX/16MHz/640KB/20HD/ﾓﾉｸﾛ) | ¥33,000 |
| U0315 | PC-9801NS/E40(386SX/16MHz/640KB/40HD/ﾓﾉｸﾛ) | ¥36,000 |
| U0319 | PC-9801NS/T(386SX/20MHz/640KB/ﾓﾉｸﾛ) | ¥35,800 |
| U3037 | PC-9801NS/T(386SX/20MHz/640KB/340HD/ﾓﾉｸﾛ) | ¥45,800 |
| U0324 | PC-9801NS/T40(386SX/20MHz/640KB/40HD/ﾓﾉｸﾛ) | ¥39,800 |
| U0359 | PC-9801NS/T80(386SX/20MHz/640KB/80HD/ﾓﾉｸﾛ) | ¥43,800 |
| U0301 | PC-9801NS/R(486SXJ/16MHz/640KB/ﾓﾉｸﾛ) | ¥43,000 |
| U0318 | PC-9801NS/R40(486SXJ/16MHz/640KB/40HD/ﾓﾉｸﾛ) | ¥47,000 |
| U3032 | PC-9801NS/A120(486SX/33MHz/3.6MB/120HD/ﾓﾉｸﾛ) | ¥60,000 |
| U0356 | PC-9801NA(486SX/20MHz/2.6MB/ﾓﾉｸﾛ) | ¥46,000 |
| U3030 | PC-9801NA/40(486SX/20MHz/2.6MB/40HD/ﾓﾉｸﾛ) | ¥51,000 |
| U0312 | PC-9801NC(386SX/20MHz/2.6MB/TFTｶﾗｰ) | ¥43,000 |
| U0360 | PC-9801NC40(386SX/20MHz/2.6MB/40HD/TFTｶﾗｰ) | ¥49,000 |
| U0322 | PC-9801NX/C(486SX/20MHz/640KB/TFTｶﾗｰ) | ¥57,000 |
| J0135 | PC-9801NX/C120(486SX/20MHz/3.6MB/120HD/TFTｶﾗｰ) | ¥65,000 |
| U0338 | PC-9801NA/C(486SX/20MHz/2.6MB/TFTｶﾗｰ) | ¥56,000 |
| U0349 | PC-9801NA40/C(486SX/20MHz/2.6MB/40HD/TFTｶﾗｰ) | ¥59,000 |
| U3008 | PC-9801NA/120C(486SX/20MHz/2.6MB/120HD/TFTｶﾗｰ) | ¥61,800 |
| U0333 | PC-9821NE2(486SX/33MHz/1.6MB/TFTｶﾗｰ) | ¥88,000 |
| B0082 | PC-9821NE2/340W(486SX/33MHz/5.6MB/340HD/TFTｶﾗｰ) | ¥98,000 |
| A0055 | PC-9821NE3(486DX2/50MHz/2MB/TFTｶﾗｰ) | ¥93,000 |
| A0053 | PC-9821NE3/3(486DX2/50MHz/8MB/350HD/TFTｶﾗｰ) | ¥103,000 |
| A0062 | PC-9821NE3/3-E(486DX2/50MHz/8MB/350HD/Excel/D-STNｶﾗｰ) | ¥103,000 |
| C0013 | PC-9821NF/810W(P75MHz/7.6MB/810HD/PCM/TFTｶﾗｰ) | ¥136,000 |
| B0104 | PC-9821NP/340W(486DX4/75MHz/5.6MB/340HD/PCM/TFTｶﾗｰ) | ¥115,000 |
| C0035 | PC-9821NB7/5(P75MHz/8MB/540HD/PCM/TFTｶﾗｰ) | ¥138,000 |
| A0066 | PC-9821NB7/C5(P75MHz/8MB/540HD/CD/PCM/TFTｶﾗｰ) | ¥148,000 |
| A0058 | PC-9821NB7/C8(P75MHz/8MB/810HD/CD/PCM/TFTｶﾗｰ) | ¥153,000 |
| U3077 | PC-9821NB10/5(P100MHz/8MB/540HD/TFTｶﾗｰ) | ¥148,000 |
| A0067 | PC-9821NB10/S8(P100MHz/16MB/810HD/CD4/PCM/TFTｶﾗｰ) | ¥158,000 |
| A0068 | PC-9821NB10/S10F(P100MHz/16MB/1GHD/28Kモデム/PCM/TFTｶﾗｰ) | ¥168,000 |
| A0057 | PC-9821NA9/H8(P90MHz/16MB/810HD/CD4/PCM/TFTｶﾗｰ) | ¥155,000 |
| U3075 | PC-9821NA13/H10(P133MHz/32MB/1GHD/CD4/PCM/SVGA/TFTｶﾗｰ) | ¥195,000 |
| U0362 | PC-9801T/W5(LT:386SX/16MHz/1.6MB/40HD/3.5×2/ﾓﾉｸﾛ) | ¥19,800 |
| U0337 | PC-9801T/S5(LT:386SX/16MHz/1.6MB/40HD/STNｶﾗｰ) | ¥29,800 |
| U0361 | PC-9801T/F5(LT:386SX/16MHz/1.6MB/40HD/TFTｶﾗｰ) | ¥32,000 |
| U0320 | PC-9801T/F51(LT:386SX/16MHz/1.6MB/40HD/TFTｶﾗｰ) | ¥38,000 |
| U0353 | N5222-11(N5200-03NS)(386SX/20MHz/2MB/40HD/ﾓﾉｸﾛ/ガイド欠) | ¥9,800 |
| U0352 | N5222-18(386SX/20MHz/4MB/120HD/TFTｶﾗｰ/ガイド欠) | ¥28,000 |
| U0348 | N5221-18A(N5200-03N)(286/12MHz/2MB/20HD/ﾓﾉｸﾛ/ガイド欠) | ¥5,800 |
| U0325 | PC-386NOTE A(エプソン)(386SX/16MHz/640KB/ﾓﾉｸﾛ) | ¥17,000 |
| E0043 | JW105CP(東芝)(WP:286/12ｲﾝﾁ/ﾓﾉｸﾛ) | ¥19,800 |

バッテリーパックは消耗品につき保証対象外とさせていただきます。

### MAC/DOS/V

| 注文No. | 品名 | 価格 |
|---|---|---|
| J0628 | Acer Power 486e(Acer)(486SX/25MHz/16MB/340HD) | ¥29,800 |
| J0647 | Acer Power 486V(Acer)(486SX/33MHz/8MB/340HD) | ¥29,800 |
| J0629 | Acer Power 486VP(Acer)(486DX2/66MHz/16MB/340HD) | ¥39,800 |
| J0628 | Acer Power 590P(Acer)(P90MHz/16MB/540HD/CD) | ¥48,800 |
| U2021 | PC433DXLP(DEC)(486DX/33MHz) | ¥15,800 |
| U0277 | PC466D2LPV(DEC)(486DX2/66MHz/24MB/234HD/ マニュアル欠) | ¥22,800 |
| U0291 | VENTURIS 575(DEC)(P75MHz/8MB/420HD) | ¥47,800 |
| U2015 | PS/V(2411-NPW)(IBM)(486DX2/66MHz/8MB/340HD/3.5×1/マニュアル欠) | ¥37,800 |
| J0626 | 6883-J8P(IBM)(P100MHz/8MB/850HD) | ¥63,000 |
| U0395 | 2610-2JD(ThinkPad340CSE)(IBM)(486SLC2/50MHz/4MB/200HD/D-STNｶﾗｰ) | ¥44,800 |
| U3015 | 5523-JVW(ThinkPad330C)(IBM)(486SLC2/50MHz/8MB/170HD/TFTｶﾗｰ) | ¥49,800 |
| U0256 | DESKPRO XE560(COMPAQ)(486DX2/66MHz/8MB/525HD/付属品欠) | ¥39,800 |
| U2106 | PRESARIO CDS520(COMPAQ)(486DX2/66MHz/8MB/420HD/CD/PCM/15CRT/一体型) | ¥68,000 |
| J0517 | CONTURA 410C(COMPAQ)(486DX2/50MHz/4MB/350HD/D-STNｶﾗｰ) | ¥51,800 |
| V0039 | ARMADA 4115(COMPAQ)(P100MHz/16MB/810HD/D-STNｶﾗｰ) | ¥133,000 |
| V0006 | FMV-590DEJ(富士通)(P90MHz/8MB/730HD/CD4/ﾏﾆｭｱﾙ欠/本体のみ) | ¥58,000 |
| V0009 | FMV-5DS4(富士通)(P100MHz/8MB/850HD/CD4/15CRT) | ¥78,800 |
| B0115 | FMV-475NU/S(OASYS)(富士通)(486DX4/75MHz/8MB/340HD/親指ｼﾌﾄ/D-STNｶﾗｰ) | ¥79,000 |
| U0980 | MAC LC(Apple)(68020/16MHz/160HD/10MB/マニュアル欠) | ¥9,800 |
| U0991 | MAC LC2(Apple)(68030/16MHz/120HD/10MB/付属品欠) | ¥10,800 |
| U9021 | MAC 2FX(Apple)(68030/40MHz/FPU/70HD/20MB/付属品欠) | ¥21,800 |
| U9028 | CENTRIS 610(Apple)(68LC040/20MHz/150HD/12MB/付属品欠) | ¥28,000 |
| U0953 | QUADRA 950(Apple)(68LC040/33MHz/500HD/32MB/CD) | ¥39,800 |
| U2069 | Power Mac 6200/75(Apple)(PPC601/75MHz/16MB/500HD/CD) | ¥89,800 |
| U2070 | Power Mac 7100/80AV(Apple)(PPC601/80MHz/16MB/350HD/CD) | ¥89,800 |
| U2071 | Power Mac 7200/90(Apple)(PPC601/90MHz/16MB/500HD/CD) | ¥94,800 |
| U0398 | Power Book 160(Apple)(68030/25MHz/スーパーツイスト液晶) | ¥29,800 |
| U3079 | Power Book 180c(Apple)(68030/33MHz/4MB/80HD/PCM/FPU/アクティブマトリクスカラー) | ¥37,800 |
| U3068 | Power Book 1400C(Apple)(PPC603e/133MHz/16MB/1GHD/CD6/アクティブマトリスクカラー) | ¥258,000 |
| M0032 | Dyna Book EZ386プリンタセット(東芝)(386SX/12MHz/2MB/一太郎+ﾛｰﾀｽ/プリンタ/ﾓﾉｸﾛ) | ¥29,800 |
| M0073 | Dyna Book EZ 486-001(東芝)(486SX/25MHz/2MB/一太郎+ﾛｰﾀｽ/ﾓﾉｸﾛ) | ¥29,800 |

### ディスプレイ

| 注文No. | 品名 | 価格 |
|---|---|---|
| U0474 | PC-KD1511(15ｶﾗｰ:640×400/0.28㎜/98用) | ¥8,500 |
| U0465 | PC-KD1521(15ｶﾗｰ:640×400/0.31㎜/98用) | ¥7,500 |
| U0412 | PC-KD1522(15ｶﾗｰ:640×480max/0.31㎜/VGA対応) | ¥9,800 |
| U0437 | PC-TV354(15ｶﾗｰ:640×400/0.39㎜/TV付/ﾘﾓｺﾝ欠) | ¥3,980 |
| U0424 | PC-TV454(15ｶﾗｰ:640×400/0.35㎜/TV付/ﾘﾓｺﾝ欠) | ¥8,800 |
| U0409 | PC-TV455(15ｶﾗｰ:640×400/0.31㎜/TV付/ﾘﾓｺﾝ欠) | ¥9,800 |
| U0411 | PC-TV472(21ｶﾗｰ:640×400/0.52㎜/TV付/ﾘﾓｺﾝ欠) | ¥29,000 |
| J0439 | D151(15ﾏﾙﾁ:1024×768max) | ¥25,800 |
| D0136 | JC-1574VM(15ﾏﾙﾁ:1024×768max)《超美品》 | ¥29,800 |
| U4022 | PC-KM151(15ﾏﾙﾁ:1024×768max) | ¥24,800 |
| U0416 | PC-KM152(15ﾏﾙﾁ:1024×768max) | ¥25,800 |
| U4014 | PC-KM171(17ﾏﾙﾁ:1280×1024max) | ¥38,000 |
| U4053 | PC-KM172(17ﾏﾙﾁ:1280×1024max) | ¥43,000 |
| D0058 | PC-KM173(17ﾏﾙﾁ:1280×1024max) | ¥48,000 |
| U0454 | M1212(Apple)(13ｶﾗｰ) | ¥13,000 |
| U0453 | M1297(Apple)(13ｶﾗｰ) | ¥9,800 |
| U4060 | M3379J/A(Apple)(15ﾏﾙﾁ:1024×768max/0.28㎜/ﾄﾘﾆﾄﾛﾝ) | ¥24,000 |
| U0455 | M1298(Apple)(16ｶﾗｰ) | ¥25,000 |
| L0012 | A6009(GD-20E01)(AXIL)(20ﾏﾙﾁ:1280×1024/0.30㎜) | ¥80,000 |
| U4078 | FLEXSCAN 9070U(NANAO)(16ﾏﾙﾁ:800×600MAX/20k〜50k) | ¥32,000 |
| U4007 | CR-5050(エプソン)(15ｶﾗｰ:640×400/0.28㎜) | ¥4,000 |
| U0492 | CMT-A14H2(ｻﾝﾖｰ)(14ｶﾗｰ) | ¥7,000 |
| D0127 | CMT-B17M6W(ｻﾝﾖｰ)(17ﾏﾙﾁ:1024×768max/0.28㎜) | ¥33,000 |

秋葉原から京浜東北線で21分

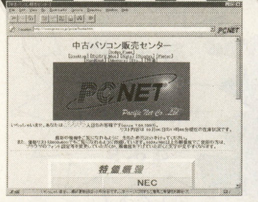
PC NET ピーシーネット

〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5
第七醍醐ビル1F

SHOP営業時間/11:00〜19:30 年中無休

通販営業時間/月〜金9:30〜19:00
土・日・祝日11:00〜19:30 年中無休

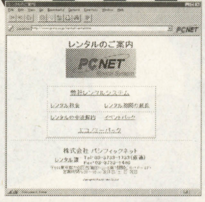
★中古パソコン店
最大級の
めちゃ²広い
フロア(面積330㎡)



大好評！ホームページ http://www.prins.co.jp/

**中古**
- ・捜しやすい検索機能豊富
- ・商品画像付き
- ・リアルタイムな機種情報
- ・最新の価格でGET!

**レンタル**
- ・レンタルのページを新規開設!
- ・常に最新機器をお手元に!
- ・充実したアフターサービス
- ・商品画像付き!

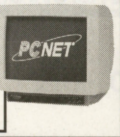


# OPEN!セール大特価大放出!!

## PC-TV455
注文No.U0409

隠れたスグレもの!

●PC-TV455（15インチカラー/TVチューナー付/640×400/0.31mm/ビデオ出入力端子付/リモコン欠品）
15～17KHz　22～26KHz
29～34KHz　（自動切り替え）



大特価 ¥9,800

## JW-05V（東芝ルポ）
注文No.U7494

ズバピタヘッドでねらい打ち!

●JW-05V
（ワープロ:明朝・ゴシック・毛筆の3書体搭載/熱転写方式70字/秒バックライト白液晶画面/マニュアル欠品）

大特価 ¥18,000

## PS/55NOTE-N23/SX(IBM)
注文No.U3039

軽量かるがるIBMのA4ジャストサイズ!

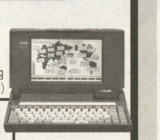
●PS/55NOTE-N23/SX
（386SX/12MHz/6MB/80HD/モノクロ/マニュアル欠品）

大特価 ¥19,800

## Dyna Book EZ386+プリンタセット（東芝）
注文No.M0032 注文No.M0033

買ったその日からフル回転!

●Dyna Book EZ386+プリンタセット
（386SX/12MHz/2MB/10インチ白黒液晶/A4サイズ2.4Kg/一太郎dash&ロータス1-2-3/日本語MS/DOSV3.1内蔵+PR-48:10インチ巾熱転写プリンタ）



大特価 ¥29,800

| 注文No. | 商品 | 価格 |
|---|---|---|
| J0294 | CU-14MD(シャープ)(14ｶﾗｰ:640×400/0.39㎜/日焼ｱﾘ) | ¥5,500 |
| U0403 | RD-17S(三菱)(17ﾏﾙﾁ:1280×1024max) | ¥40,000 |
| U4046 | SF-7315(飯山電機)(15ｶﾗｰ:640×400/0.31㎜) | ¥7,500 |
| U4021 | MF-8217J(飯山電機)(17ﾏﾙﾁ:1280×1024max) | ¥40,000 |
| U4011 | MF-5117J(飯山電機)(17ﾏﾙﾁ:1280×1024max) | ¥37,000 |
| J0424 | モデル461(HV)(15ｶﾗｰ:DOS/V用) | ¥18,000 |

## プリンタ（トナーは別売りとなります）

| 注文No. | 商品 | 価格 |
|---|---|---|
| P0108 | PC-PR101/J110R(80桁カラーインクジェット:漢字110字/秒/ｶﾗｰ対応) | ¥14,800 |
| P0114 | PC-PR101/J180(80桁カラーインクジェット:漢字110字/秒/ｶﾗｰ対応) | ¥15,800 |
| P0067 | PC-PR201/45L(136桁ｼﾘｱﾙ:漢字45字/秒) | ¥18,000 |
| U0557 | PC-PR201/60(136桁ｼﾘｱﾙ:漢字60字/秒/ｶﾗｰ対応) | ¥15,000 |
| U0574 | PC-PR201/60A(136桁ｼﾘｱﾙ:漢字60字/秒/ｶﾗｰ対応) | ¥15,800 |
| U0527 | PC-PR201/63(136桁ｼﾘｱﾙ:漢字63字/秒/ｶﾗｰ対応) | ¥15,800 |
| U0528 | PC-PR201/63A(36桁ｼﾘｱﾙ:漢字63字/秒/ｶﾗｰ対応) | ¥16,800 |
| U5014 | PC-PR201/65(136桁ｼﾘｱﾙ:漢字65字/秒/ｶﾗｰ対応) | ¥16,800 |
| U0510 | PC-PR201/65A(136桁ｼﾘｱﾙ:漢字65字/秒/ｶﾗｰ対応) | ¥17,800 |
| U0537 | PC-PR201/80LA(136桁ｼﾘｱﾙ:漢字80字/秒/ｶﾗｰ対応) | ¥21,000 |
| U0533 | PC-PR700J(136桁ｼﾘｱﾙ:漢字80字/秒/水平プリンタ) | ¥75,000 |
| U0534 | PC-PR700X(136桁ｼﾘｱﾙ:漢字80字/秒/水平プリンタ) | ¥75,000 |
| P0109 | PC-PR1000EW(レーザー:A4対応/Win対応) | ¥29,800 |
| U0502 | PC-PR1000LW(レーザー:A4対応/Win対応/ﾄﾅｰ付))《新古品》 | ¥32,800 |
| U0461 | PC-PR2000/4R(レーザー:A3対応) | ¥39,000 |
| P0103 | PC-PR2000/4W(レーザー:A3対応/WPS対応) | ¥43,000 |
| U0535 | PC-PR4000E/4(レーザー:A3対応) | ¥49,800 |
| U0531 | PC LASER SP92(リコー)(レーザー:A3対応) | ¥32,800 |
| K0201 | ImageWriterLQ(Apple)(レーザー:B4対応/Mac用) | ¥15,000 |
| U0560 | LaserWriter2 NTX-J(Apple)(レーザー:A4対応/Mac用) | ¥19,000 |
| U0559 | LaserWriter2 SC(Apple)(レーザー:A4対応/Mac用) | ¥19,000 |
| U5008 | MAC Style Writer(Apple)(レーザー:A4対応/Mac用) | ¥19,000 |
| U0561 | LaserWriterSelect(Apple)(レーザー:A4対応/Mac用) | ¥13,000 |
| U0551 | C2001A(HP)(レーザー:A4対応/600dpi/12枚/秒) | ¥19,800 |
| U0587 | C2037A(HP)(レーザー::A4対応/600dpi/12枚/秒) | ¥19,800 |
| P0094 | MJ-700V2C(エプソン)(カラーインクジェット:A4対応) | ¥12,800 |
| P0119 | MJ-800C(エプソン)(カラーインクジェット:A4対応) | ¥15,000 |
| P0126 | MJ-810C(エプソン)(カラーインクジェット:A4対応) | ¥17,000 |
| P0111 | MJ-900C(エプソン)(カラーインクジェット:A4対応) | ¥16,000 |
| P0122 | MJ-910C(エプソン)(カラーインクジェット:A4対応) | ¥19,000 |
| K0207 | HG-2550PC(エプソン)(モノクロインクジェット) | ¥19,800 |
| P0099 | MJ-1050V2(エプソン)(モノクロインクジェット:A3対応/ﾄﾗｸﾀ付き) | ¥19,800 |
| P0120 | MJ-1100(エプソン)(モノクロインクジェット:A3対応) | ¥21,000 |
| P0134 | LP-8200(エプソン)(レーザー:B4対応) | ¥43,000 |
| U5007 | BJC-455J(ｷｬﾉﾝ)(カラーバブルジェット:A3対応/95対応/ケーブル別<新品>) | ¥38,000 |
| U5035 | LBP-730(キャノン)(レーザー:A3対応)《新品》 | ¥119,000 |
| U0580 | LBP-A304E(キャノン)(レーザー:A3対応) | ¥63,000 |
| P0077 | LBP-A304E2(キャノン)(レーザー:A3対応) | ¥68,000 |
| P0078 | LBP-A304G2(キャノン)(レーザー:A3対応) | ¥75,000 |
| U0011 | LBP-A404E(キャノン)(レーザー:A4対応) | ¥26,000 |
| U0577 | LBP-B406E(キャノン)(レーザー:B4対応) | ¥35,000 |
| U5009 | LBP-B406E2(キャノン)(レーザー:B4対応) | ¥38,000 |
| U0583 | LBP-B406G(キャノン)(レーザー:B4対応) | ¥39,800 |
| P0082 | LBP-B406G2(キャノン)(レーザー:B4対応) | ¥43,000 |
| U0530 | LaserWind1040W(ゼロックス)(レーザー:A4対応/ﾄﾅｰ付) | ¥22,800 |
| U0957 | UP-5000(ｿﾆｰ)(ビデオプリンタ:720×468画素) | ¥29,800 |

ﾄﾅｰ等は消耗品につき標準添付されておりません。別途、ご確認下さい。

## ハードディスク

| 注文No. | 商品 | 価格 |
|---|---|---|
| U0753 | PC-9801DA-35(NEC)(PC-9801D・R用40MB) | ¥4,000 |
| U0608 | PC-9801FA-35(NEC)(PC-9801FX,FS,FA用40MB) | ¥5,000 |
| U0384 | PC-9801B-36(NEC)(98FELLOW用80MB) | ¥4,000 |
| U7122 | INTER-120B(ICM)(98FELLOW用120MB) | ¥5,000 |
| U7178 | INTER-240B(ICM)(98FELLOW用240MB) | ¥9,800 |
| J0448 | PC-HD210BR(NEC)(BA3.BX3用210MB) | ¥11,000 |
| U0697 | PC-9821A-E05(NEC)(98MATE用120MB) | ¥5,000 |
| U0376 | PC-9821A-E06(NEC)(98MATE用240MB) | ¥9,800 |
| J0402 | PC-9801T-35(NEC)(PC-9801T/W2用40MB) | ¥3,000 |
| U0789 | BLT-N40(緑電子)(98NOTE用40MB) | ¥3,000 |
| U7113 | PACK NR-80(ICM)(98NOTE用80MB) | ¥6,500 |
| U7064 | PACK NR-200(ICM)(98NOTE用200MB) | ¥12,000 |
| H0111 | BLT-N340(緑電子)(98NOTE用340MB) | ¥17,000 |
| U0604 | PC-HD040U(NEC)(外付40MB:I/F付) | ¥6,000 |
| U0728 | PC-HD100RB2(NEC)(外付100MB:I/F付) | ¥10,000 |
| U0944 | FT-120(ICM)(外付120MB:I/F付) | ¥11,000 |
| U0595 | PC-HD850D(NEC)(内蔵850MB:XA,XF,XN,XP,XS用/CDモデル不可) | ¥19,800 |
| U0087 | PC-H98/70-E01(NEC)(PC-H98用40MB内蔵) | ¥3,000 |

## メモリ

| 注文No. | 商品 | 価格 |
|---|---|---|
| J0497 | PC-9801N-01U(NEC)(PC-9801N,NV,NS用2MB) | ¥1,000 |
| U0034 | RCD-4000(ﾒﾙｺ)(PC-9801N,NV,NS用4MB) | ¥2,000 |
| U0896 | PIO-98NT2-8M(I/O)(PC-9801N,NV,NS用8MB) | ¥4,000 |
| U7148 | PC-9801NA-02(NEC)(PC-9801NA,NA/C用4MB) | ¥2,000 |
| U0007 | NA34-8M(I/O)(PC-9801NA,NA/C用8MB) | ¥4,000 |
| U0687 | PC-9801NS/R-03(NEC)(PC-9801NS/R,NL/R用4MB) | ¥2,000 |
| U0685 | PC-9801NS/R-04(NEC)(PC-9801NS/R,NL/R用8MB) | ¥4,000 |
| U0791 | NT34-6M(I/O)(PC-9801NS/T用6MB) | ¥3,000 |
| U0069 | NX34-8M(I/O)(PC-9801NX/C用8MB) | ¥4,000 |
| R0107 | NX34-12M(I/O)(PC-9801NX/C用12MB) | ¥6,000 |
| R0099 | NE34A-4M(I/O)(PC-9821NE,PC-9801NS/A用4MB) | ¥2,000 |
| U0779 | PC-9821NE-B02(NEC)(PC-9821NE,PC-9801NS/A用8MB) | ¥4,000 |
| U0718 | PC-9821N-B01(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP,NS,NM,NF,ES用4MB) | ¥2,000 |
| J0027 | PC-9821N-B02(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP,NS,NM,NF,ES用8MB) | ¥4,000 |
| J0578 | ENB-8M(ﾒﾙｺ)(PC-9821NB,LA,NA用8MB) | ¥4,000 |
| U0040 | MTA-4000L(ﾒﾙｺ)(PC-9801T/W,F用4MB) | ¥2,000 |
| J0471 | PIO-CS134-4M(I/O)(PC-9801CS用4MB) | ¥2,000 |
| U0763 | PIO-RA134-4M(I/O)(PC-9801RA21,51用4MB) | ¥2,000 |
| U0053 | MRA-8000(ﾒﾙｺ)(PC-9801RA21,51用8MB) | ¥4,000 |
| U0054 | EDS-4000L(ﾒﾙｺ)(PC-9801DS用4MB) | ¥2,000 |
| U0747 | EDA-8000L(ﾒﾙｺ)(PC-9801DA用8MB) | ¥4,000 |
| J0351 | PC-9801FX-01(NEC)(PC-9801FX用2MB) | ¥1,000 |
| U0041 | EFA-4000(ﾒﾙｺ)(PC-9801FA用4MB) | ¥2,000 |
| U7110 | EFA-8000(ﾒﾙｺ)(PC-9801FA用8MB) | ¥4,000 |
| U7153 | EAB-12M(ﾒﾙｺ)(PC-9801BX.BA,PC-9821AE,AP用12MB) | ¥6,000 |
| U0897 | PC-9821A-B01(NEC)(PC-9821AP用4MB) | ¥2,000 |
| U0058 | BA34-8M(I/O)(PC-9801BX,BA,PC-9821AE,AS,AP用8MB) | ¥4,000 |
| U0649 | PC-9801-61R(NEC)(増設RAMサブボード2MB) | ¥1,000 |
| J0109 | PC-9821A-B02L(NEC)(増設RAMサブボード4MB) | ¥2,000 |
| U7054 | EMF-8M(ﾒﾙｺ)(オールラウンドSIMM〈Pentium系は2枚1組〉) | ¥4,000 |
| U0003 | PIO-RL34-4M(I/O)(PC-98RL用4MB) | ¥2,000 |
| U7012 | PIO-98HSE-4M(I/O)(PC-H98用4MB) | ¥2,000 |
| J0329 | EHS-8000(ﾒﾙｺ)(PC-H98model60/70/100用8MB) | ¥4,000 |
| U0758 | EMJ-2000S(ﾒﾙｺ)(汎用2MB) | ¥1,000 |
| U7119 | EMJ-4000R(ﾒﾙｺ)(汎用4MB) | ¥2,000 |
| U0894 | EMJ-8000L(ﾒﾙｺ)(汎用8MB) | ¥4,000 |
| J0263 | EMP-4000L(ﾒﾙｺ)(PC-286L用4MB) | ¥2,000 |
| V0002 | VCA-8M(ﾒﾙｺ)(CONTURA用8MB) | ¥4,000 |
| J0020 | 2432-Y(IBM)(ThinkPad230CS用4MB) | ¥2,000 |
| U0423 | VEM8MTP530(キュービック)(ThinkPad530用8MB) | ¥4,000 |
| J0531 | AP-SIM326-4M(I/O)(Macintosh用4MB) | ¥2,000 |
| J0544 | ADM-16MPB(アドテック)(PowerBook 500シリーズ用16M) | ¥8,000 |

## 周辺機器

| 注文No. | 商品 | 価格 |
|---|---|---|
| U6001 | PC-OD301R(NEC)(3.5ｲﾝﾁ光ディスクユニット) | ¥13,000 |
| U9013 | PC-9801NS/E-14U(NEC)(CRTﾊﾟｯｸ) | ¥1,500 |
| U8014 | PCY-333(ｿﾆｰ)(DOS/V用キーボード) | ¥3,000 |
| J0010 | PC-9821A2-E02(NEC)(FDDインターフェイスボード/1MB) | ¥6,000 |
| U0632 | ATERM110/30(NEC)(ISDN/TA〈DATA通信専用〉) | ¥8,500 |
| U0590 | LAN Press(ﾗﾝﾄﾞ)(LANアダプタ) | ¥3,000 |
| J0167 | PC-9801N-25(NEC)(LANｶｰﾄﾞ/ﾉｰﾄ用) | ¥3,000 |
| N0113 | PC-9801N-J02R(NEC)(LANｶｰﾄﾞ/ﾉｰﾄ用) | ¥3,000 |
| W0053 | C-NET(98)E-11(CONTEC)(LANﾎﾞｰﾄﾞ/98用) | ¥3,000 |
| J0585 | LGY-98-E-T(ﾒﾙｺ)(LANﾎﾞｰﾄﾞ) | ¥3,000 |
| U0651 | PC-H98-B04(NEC)(LANﾎﾞｰﾄﾞ/ガイド欠) | ¥3,000 |
| J0148 | B5ｶｾｯﾄ(キャノン)(LBP-B406E,LBP-B406G用B5ｶｾｯﾄ) | ¥5,000 |
| U0800 | PF-2(キャノン)(LBP-B406E用ペーパフィーダ) | ¥5,000 |
| N0012 | PC-PR201X-04(NEC)(PC-PR201X/65A用シートフィーダ) | ¥4,000 |
| J0147 | PF-2+A4ｶｾｯﾄ(キャノン)(PF-2+A4ｶｾｯﾄ〈500枚〉) | ¥10,000 |
| U8002 | 液晶ペンコム(SHARP)(PI-6000FX〈ザウルス〉:専用モデム付モデル)《新古品》 | ¥28,000 |
| U0663 | PC-PD101(NEC)(PJ液晶ﾕﾆｯﾄ) | ¥10,000 |
| Z0189 | PC-98HA-15(NEC)(RS-232Cケーブル/ｽﾄﾚｰﾄ・ﾉｰﾄ用) | ¥500 |
| U0741 | PC-9801N-J03(NEC)(SCSIインターフェイスカード) | ¥8,500 |
| U0628 | PC-H98-B03(NEC)(SCSIインターフェイスボード) | ¥9,000 |
| U0607 | PC-TV901(NEC)(TVﾗｯｸ) | ¥1,500 |
| U0843 | KSW-04P(関西電気)(アナログ分配器) | ¥3,000 |
| U6000 | PC-IN500/6(NEC)(イメージスキャナ) | ¥7,800 |
| U6006 | PC-IN505(NEC)(イメージスキャナ:A6対応/ガイド欠) | ¥8,900 |
| U0662 | PC-IN503G(NEC)(イメージスキャナー/ﾓﾉｸﾛ) | ¥8,800 |
| J0111 | PC-9821A-E01(NEC)(ｳｨﾝﾄﾞｳｱｸｾﾗﾚｰﾀﾎﾞｰﾄﾞ/A-MATE専用) | ¥7,980 |
| U8019 | EM-T202W(ｶｼｵ)(エミュレーションカートリッジ) | ¥3,000 |
| U0679 | JBOXDX2ODP50(ｲﾝﾃﾙ)(オーバードライブプロセッサ) | ¥10,000 |
| U0786 | PC-98B55(NEC)(カセットストリーマー) | ¥8,000 |
| U0987 | M0116J(Apple)(キーボード) | ¥4,000 |
| U0400 | M3501(Apple)(キーボード) | ¥4,000 |
| J0104 | SP-160FS(NEC)(スピーカーシステム) | ¥3,000 |
| U0617 | PC-9801LS-01(NEC)(テンキーボード) | ¥1,500 |
| J0003 | PC-9801N-23(NEC)(テンキーボード) | ¥2,500 |
| U0309 | FMR5LKB511(富士通)(テンキーボード) | ¥1,500 |
| J0307 | PCHRLB3(エプソン)(ハイレゾリューションボード/PC-486Hシリーズ用) | ¥7,000 |
| Z0148 | J-31BCSS1(東芝)(バッテリーチャージャ) | ¥8,000 |
| U0837 | PC-9801NS-16(NEC)(バッテリーパック/大容量型) | ¥5,000 |
| U0760 | PC-9801-90(NEC)(ビデオキャプチャボード) | ¥9,800 |
| U7006 | FR-1000(ｼｽﾑｽﾞ)(フィルムレコーダ〈パソコン画面をフィルムに!〉)《超買得》 | ¥29,800 |
| U0915 | KPU-98LV3(プリンタケーブル〈NotePC用〉) | ¥1,000 |
| U0842 | JCP-512(I/O)(プリンタバッファ/512K) | ¥3,000 |
| U0847 | JWP-1000(ﾒﾙｺ)(プリンタバッファ/1MB) | ¥8,000 |
| U0941 | LMP-400S(ロジテック)(プリンタバッファ/4MBガイド欠) | ¥6,000 |
| U0996 | MDP-21(緑電子)(プリンタ切替器/1:2) | ¥1,000 |
| J0248 | KSW-CX3(関西電気)(プリンタ切替器/1:3) | ¥1,500 |
| U0669 | PC-9872R(NEC)(ﾏｳｽ/98用ｶｳﾝﾄ機能付) | ¥500 |
| U0668 | PC-H98-U01(NEC)(ﾏｳｽ/98用マルピン) | ¥1,500 |
| U7135 | MD24FS5(ｵﾑﾛﾝ)(モデム2400bps/ガイド欠) | ¥2,000 |
| U9014 | CMZ-2424/5(コムスターズ)(モデム2400bps) | ¥2,000 |
| J0220 | PV-A96V5(ｱｲﾜ)(モデム9600bps) | ¥4,000 |
| M0064 | V34ES2-W(ヒューコム)(モデム28.8Kbps〈Win/Dos用95対応〉) | ¥7,500 |
| U0788 | AR-336(緑電子)(モデム33.6Kbps〈Win/Dos用95対応〉)《新品》 | ¥14,800 |
| Z0165 | PCNTMC(エプソン)(モデムカード〈PC-386ﾉｰﾄ用〉) | ¥2,000 |
| J0113 | PC-9801N-J01(NEC)(モデムカード2400bps) | ¥3,000 |
| J0069 | PC-9801-57L(NEC)(モデムボード:98用2400BPS/ガイド欠) | ¥2,000 |
| U0621 | PC-FD312(NEC)(外付3.5ｲﾝﾁFDD×2) | ¥13,000 |
| U7021 | LFC-58(ロジテック)(外付5ｲﾝﾁFDD×2) | ¥13,000 |
| U0733 | PC-9801-67U(NEC)(数値演算プロセッサ) | ¥5,000 |
| Z0065 | PC-98RL-03(NEC)(数値演算プロセッサ) | ¥6,000 |
| F0035 | PC-9821XA-E02(NEC)(増設3.5ｲﾝﾁFDD) | ¥7,000 |
| J0566 | M-400(H&R)(分配器〈VGAﾓﾆﾀｰ用1:4〉) | ¥6,000 |
| Z0090 | B-405(ｵﾑﾛﾝ)(無停電電源装置) | ¥15,000 |

掲載商品以外にも、多数在庫がございます。お問い合わせ下さい。
※掲載価格に消費税は含まれておりません。

万一、品切れの際はご容赦ください。（10月24日現在）

- ●全商品動作チェック・クリーニング済
- ●全商品保証付き
- ●代金引換システム
- ●土日祝祭日配達OK

カードご利用OK!

**最新価格と目玉商品をすばやくキャッチ！**
- ●年中無休・24時間アクセスOK！
- ●電子メールでのご注文OK！
- ●メモリー・周辺機器多数在庫！

パソコン通信 TEL.03-3733-1433（2400～28800bps）

PCNET パシフィック ネット
通販専用ダイヤル 03-3733-1441
FAX.03-3733-1440
株式会社パシフィックネット　〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル
通販営業時間／月～金9:30～19:00 土・日・祝日11:00～19:30　年中無休

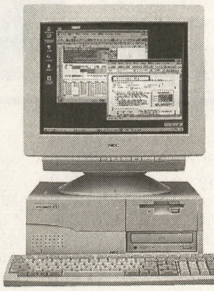
# PCアウトレット館大きくなって
# 開店セール

お一人様
一機種一台と
させていただ
きます

広告の商品は全機種台数限定となります。

広告掲載価格はすべて税別です

## NEC　98VALUE STAR



### PC-9821V16/S5 C2A7
**超特価¥168,000**

CPU:Pentium166 RAM:16MB ディスプレイ:17インチ
HDD:1.6GB CD ROM:6倍速 モデム:28.8kbps
OS:Windows95 ソフト:一太郎6/ロータス1-2-3

### PC-9821V13/S5R C
定価¥368,000 **超特価¥138,000**

CPU:Pentium133 RAM:16MB ディスプレイ:15インチ
HDD:1.2GB CD ROM:4倍速 モデム:28.8kbps
OS:Windows95 ソフト:一太郎6/ロータス1-2-3

### PC-9821V13/M7 D2 タワー型モデル
定価¥408,000 **超特価¥157,800**

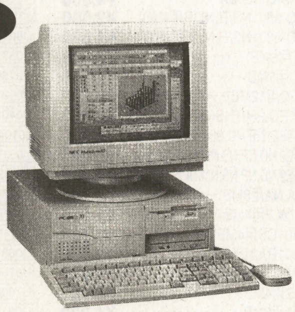
CPU:Pentium133 RAM:16MB ディスプレイ:17インチ分離型 HDD:1.6GB CD ROM:6倍速
モデム:28.8kbps OS:Windows95 ソフト:Word/Excel

### PC-9821V166/S7 C
定価¥383,000 **超特価¥218,000**

展示処分品（使用3ケ月程度状態優良、保証書、付属品外箱完備）
CPU:MMX Pentium166 RAM:32MB ディスプレイ:17インチ分離型 HDD:2GB CD ROM:8倍速
モデム:33.6kbps OS:Windows95 ソフト:一太郎7/ロータス1-2-3

## NEC　98MATE

ディスプレイは別売りです



### PC-9821Xf/U1
定価¥370,000 **超特価¥51,800**

CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台

## NEC　98MULTI/CanBe

### PC-9821Cx13/S7 MB
定価¥478,000 **超特価¥125,000**

CPU:Pentium133 RAM:16MB
ディスプレイ:17インチ HDD:1.2GB
CD ROM:4倍速 4連装 モデム:14.4kbps
OS:Windows95
ソフト:Word/Works TV機能付 MIDI音源

### PC-9821Cx3/S5 TA
定価¥378,000 **超特価¥89,800**

CPU:Pentium100 RAM:16MB
ディスプレイ:15インチ HDD:850MB
CD ROM:4倍速 4連装 モデム:14.4kbps
OS:Windows95 ソフト:一太郎6/Works
TV機能付

### PC-9821Cb2/A
定価¥338,000 **超特価¥69,800**

CPU:486DX2/66 RAM:8MB ディスプレイ:14インチ一体型 HDD:420MB CD ROM:2倍速
モデム:14.4kbps OS:Windows3.1 ソフト:Works TV機能付 文字多重放送受信機能

### PC-9821Cb10/TA
定価¥298,000 **超特価¥84,800**

CPU:Pentium100 RAM:16MB ディスプレイ:14インチ一体型 HDD:850MB CD ROM:4倍速
モデム:14.4kbps OS:Windows95 ソフト:一太郎6 TV機能付

### PC-9821Ct16/F B タワー型モデル
定価¥498,000 **超特価¥158,000**

CPU:Pentium166 RAM:16MB ディスプレイ:17インチ分離型 HDD:1.6GB CD ROM:4倍速4連装
モデム:28.8kbps OS:Windows95 ソフト:WORD

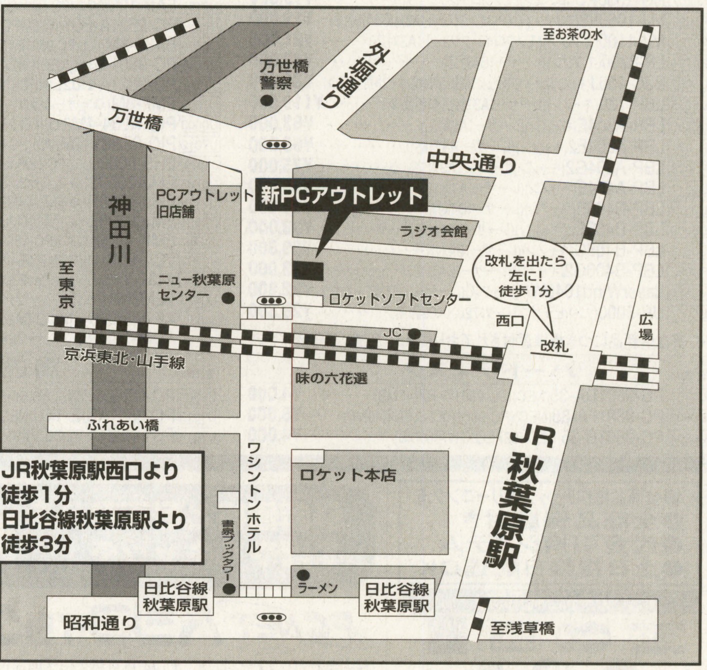
## NEC　98 NOTE

### PC-9821Nb7/D5
定価¥358,000 **超特価¥128,000**

CPU:Pentium75 RAM:8MB FDD:3.5×1台
HDD:540MB CRT:DSTN10.4インチ OS:Windows95

# ロケット
# PCアウトレット

東京都千代田区外神田1-15-14
TEL.03-3257-0036 FAX.03-3257-0394
営業時間 AM10:30〜PM8:00




**JR秋葉原駅西口より徒歩1分**
**日比谷線秋葉原駅より徒歩3分**

## 通信販売　注文方法

国内発送いたします。発送料金は別途に必要です。
在庫切れの場合もありますので必ず確認の上注文してください。
当社 銀行口座（振込み手数料金はお客様の御負担になります）

| | |
|---|---|
| 銀行名 | 東京三菱銀行　秋葉原支店 |
| 口座名 | ロケット通販部 |
| 口座NO | （普通）0686447 |

埼玉・坂戸市

# ビットマップ

ダイレクト１２月号

# 激安・新古パソコン出血大処分

AM11:00 -PM7:00(水曜定休) CALL 受付!

申込専用ダイヤル **0492-89-2369**

メーカー保証付・初期不良交換・NECパソコン買取&下取　FAX 83-0863

## 初心者向 おすすめセット

各種サポートOK! 周辺機器の取付調整、ソフトウエアのインストールなど各種サポートをご注文時にお申込み下さい。格安料金にて承ります。

通販特価は10月15日現在のもので、変動する場合があります。尚、特価には消費税、配送、サポート料等は、含まれておりません。

セットの組み合せ及びクレジットの支払回数は、ご希望に応じて、自由に設定できます。

### 12-B1 NEC 98バリュースターV200セット

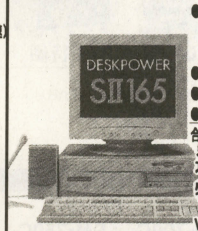
- ●PC-9821V200/S5C2 (一太郎モデル)
  MMX-200MHz メモリ32MB HD2.0GB CD(最大20倍速) モデム33.6K 一太郎 1-2-3etc 15"CRTモデル
- ●カラープリンタ PR101/J200 ●プリンタケーブル
- ●ゲームソフト 放課後マニア倶楽部
- ●マウスパッド ●クリーニングディスク ●キーボードーカバー

合計定価 ¥424,700

通販特価 **¥249,000**

Wordモデルは¥4,000UPになります

### 12-B2 富士通 デスクパワーSIII165セット



- ●FMVSIII1651 (一太郎モデル)
  MMX-166MHz メモリ32MB HD2.6GB CD(13倍速) モデム33.6K 一太郎8 1-2-3etc 15"CRTモデル
- ●カラープリンタ MJ-830CS ●プリンタケーブル
- ●ゲームソフト 同級生2 ●マウスパッド
- ●クリーニングディスク ●キーボードーカバー

合計定価 ¥374,900

通販特価 **¥257,000**

Wordモデルは¥4,000UPになります

### 12-B3 IBM AptivaT85セット

- ●Aptiva T85
  MMX-166MHz メモリ32MB HDD3.2GB CD(最大16倍速) モデム33.6K ワープロ表計算ソフトetc 17"CRTモデル
- ●カラープリンタ PM-700C ●プリンタケーブル
- ●ゲームソフト 鋼鉄のガールフレンド ●マウスパッド
- ●クリーニングディスク ●キーボードーカバー

合計定価 OP

通販特価 **¥308,000**

## パソコン

| | |
|---|---|
| **NEC** | |
| PC-9821V166/S5C2 | ¥198,000 |
| PC-9821V20/M7C3,D3 | ¥238,000 |
| PC-9821V200/S5C2 | ¥215,000 |
| PC-9821V200/S7C2 | ¥248,000 |
| PC-9821V200/M7C2 | ¥283,000 |
| PC-9821V230/M7D2 | ¥308,000 |
| PC-9821NW150/S20C | ¥299,000 |
| PC-9821NW133/D14C | ¥237,000 |
| PC-9821LS150/S14C2 | ¥297,000 |
| PC-9821LS13/D10D2 | ¥198,000 |
| **富士通** | |
| FMV-SIII233 | ¥333,000 |
| FMV-NC13D | ¥168,000 |
| FMV-NP133 | ¥320,000 |
| FMV-NU151 | ¥324,000 |
| **IBM** | |
| Aptiva J35 | ¥168,000 |
| Aptiva 770 | ¥158,000 |
| Aptiva T85 | ¥249,000 |
| Aptiva T95 | ¥279,000 |
| **Apple** | |
| PF6410(CRT別) | ¥149,000 |
| PB1400CS/133 | ¥265,000 |
| PM7300/180 | ¥199,000 |
| PM7600/200 | ¥255,000 |
| **SHARP** | |
| MN-7860 | ¥388,000 |
| MN-5450 | ¥268,000 |
| MN-5100D | ¥198,000 |
| **東芝** | |
| ﾘﾌﾞﾚｯﾄ60A | ¥159,800 |
| ｻﾃﾗｲﾄPRO440CX/1.4 | ¥169,800 |

次世代パソコン続々登場!PC98-NX予約承り中!

**他製品についても、お問い合わせ下さい。**

## 中古パソコン

| | |
|---|---|
| PC98XP/U8W+増設メモリ16MB | ¥ 59,800 |
| PC98ND/340W相当品+CPU2倍 | ¥108,000 |
| PC9821RA20/N12+NT4.0付 | ¥128,000 |
| PC98V20/M7C3(保証期間内) | ¥218,000 |

## モニタ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 21" | 飯山 | MT-8621E | ¥145,000 |
| | 三菱 | RD-21GX | ¥163,000 |
| 17" | 三菱 | RD-17V | ¥ 62,800 |
| | 三菱 | RD-17GX2 | ¥ 72,800 |
| | ソニー | CPD-17SF9 | ¥ 64,800 |
| | 飯山 | MT-8617E | ¥ 63,800 |
| | NEC | PC-KM175 | ¥ 69,800 |
| | ナナオ | E55D | ¥ 88,000 |
| 15" | ソニー | CPD-15SF9 | ¥ 47,800 |
| | 富士通 | 15"CRT | ¥ 29,800 |
| | 東芝 | 15"CRT(ｸﾛ) | ¥ 25,000 |

## プリンタ

| | | |
|---|---|---|
| ｷﾔﾉﾝ | BJC-80V | ¥ 39,800 |
| | BJC-250J | ¥ 24,800 |
| | BJC-430J | ¥ 36,800 |
| | BJC-465J | ¥ 57,800 |
| | BJC-700J | ¥ 48,000 |
| ｴﾌﾟｿﾝ | PM-700C | ¥ 39,800 |
| | MJ-830CS | ¥ 31,800 |
| | MJ-930C | ¥ 49,800 |
| | PM-2000C | ¥ 72,500 |
| | PM-5000C | ¥188,000 |
| NEC | PC-PR1000EW | ¥ 38,000 |
| | PC-PR2000X | ¥108,000 |
| ｱﾙﾌﾟｽ | MD-1000J | ¥ 34,000 |
| | MD-1300J | ¥ 46,000 |
| | MD-1500J | ¥ 46,000 |

NEC PR101／J200
先着50台のみ ¥49,800→ ¥19,800

新古プリンタ処分特価にてご提供、お問い合わせ下さい。

## ハードディスク

| | 対応 | 型番 | 容量 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| メルコ | 98ドライブベイ専用 | DBI-N4300 | 内蔵4.3GB | ¥45,600 |
| | 98Xa7,Xa9,Xa10,Xa12,Xa13,Xa16,Xa20,Vｼﾘｰｽﾞ,ﾄﾞﾗｲﾌﾞﾍﾞｲ | DBI-N2000 | 内蔵2GB | ¥28,000 |
| | 98NOTE Nd,Ne2,Ne3,Nx,Na7,Na9,Na12,Na13,Na15 | DNN-T2100 | 内蔵2.1GB | ¥53,800 |
| | PC-9801,PC9821ｼﾘｰｽﾞ(一部の機種を除く) | DSC-N2000N | 外付2GB | ¥44,800 |
| | DOS／V(OADG仕様)マシン・PC98・MAC増設用 | DSC-S2000S | 外付2GB | ¥35,800 |
| | DOS／V(OADG仕様)マシン・PC98・MAC増設用 | DSC-U3200 | 外付3.2GB | ¥47,800 |
| IOﾃﾞｰﾀ | PC-9821シリーズ・DOS／V PCIバス | UHDS-H4G | 外付4GB | ¥67,800 |
| | PC-9801,9821ｼﾘｰｽﾞ(一部の機種を除く) | HDVS-2G/98IIIP | 外付2GB | ¥42,400 |
| | DOS／V(OADG仕様)マシン | HDVS-2G/ISA | 外付2GB | ¥46,400 |
| | 98NOTE Nd,Ne2,Ne3,Nx,Na7,Na9,Na12,Na13,Na15 | HDNS-2G | 内蔵2GB | ¥47,800 |
| | 98Xa7,Xa9,Xa12,Xa13,Xa16,Vシリーズドライブベイ用 | HDI-3.5G/98 | 内蔵3.5GB | ¥36,000 |
| | DOS／Vマシン増設IDE | HDI-3.5G/DV | 内蔵3.5GB | ¥36,000 |

PC98BX3／BA3／BX4専用
限定 内蔵830MB=¥24,800 内蔵1GB=¥29,800

## フロッピーディスク

| | | |
|---|---|---|
| αﾃﾞｰﾀ | 3.5"×1ﾄﾞﾗｲﾌﾞ(98) | ¥14,500 |
| | 3.5"×2ﾄﾞﾗｲﾌﾞ(98) | ¥21,800 |
| | 5"×2ﾄﾞﾗｲﾌﾞ(98) | ¥28,800 |

## グラフィックアクセラレータ

| | | |
|---|---|---|
| ﾒﾙｺ | WHP-PM8 | ¥31,800 |
| | WHP-PS8 | ¥26,400 |
| IOﾃﾞｰﾀ | GA-PII8/PCI | ¥31,800 |
| | GA-PG3DVX8/98PCI | ¥28,000 |
| DIAMOND | Monster 3D | ¥28,500 |
| MOTROX | MYSTIQUE220 | ¥26,800 |

## メモリ

※ PC-98,DOS／V対応

| | |
|---|---|
| EDO32MB*2 (=64MB) | ¥25,800 |
| EDO16MB*2 (=32MB) | ¥13,800 |
| SIM32MB*2 (=64MB) | ¥26,500 |
| SIM16MB*2 (=32MB) | ¥13,800 |

**メルコ・IOデータ製品は定価より20%OFFです。**

## MOドライブ

| | | |
|---|---|---|
| 三菱 | MK-640F7-WIN | ¥74,800 |
| | MK-230L3 | ¥42,000 |
| 富士通 | SMB-640D2 | ¥68,000 |
| ﾒﾙｺ | MOS-S230F | ¥44,800 |
| | MOS-S640 | ¥59,800 |
| | MOS-D640P | ¥69,800 |
| IOﾃﾞｰﾀ | MOF-640/SPCI | ¥79,800 |
| | MOF-230W | ¥43,800 |
| | MOF-640/98IIIP | ¥78,000 |

## CD/CDR/PDドライブ

| | | |
|---|---|---|
| ﾒﾙｺ | CDI-24FB | ¥19,800 |
| | CDS-S16 | ¥23,800 |
| | CDS-S24 | ¥25,600 |
| IOﾃﾞｰﾀ | CDC-TX86 | ¥31,800 |
| | CDC-AB86 | ¥23,800 |
| | CDV-AB16 | ¥16,100 |
| | CDV-PX124 | ¥25,500 |
| ﾒﾙｺ | CDS-2W6R | ¥54,800 |
| IOﾃﾞｰﾀ | CDR-PVX24 | ¥59,800 |
| ﾘｺｰ | MP6211S(CD-RW) | ¥74,800 |
| IOﾃﾞｰﾀ | PD-AB8 | ¥33,800 |

## ソフト(ゲーム&ビジネス)

**25%OFF**より (一部のソフトを除く) 新作予約受付中!

ご希望のソフトを指定していただければ、お取寄せ致します

## モデム&TA

| | | |
|---|---|---|
| NEC | PC-IT45S1 | ¥24,800 |
| | PC-IT45D1 | ¥29,800 |
| ﾒｶﾞｿﾌﾄ | Power 14400 | ¥ 8,000 |
| ｵﾑﾛﾝ | MA-2814 | ¥12,800 |
| IOﾃﾞｰﾀ | PCML-336 | ¥17,500 |
| | PCML-K56f | ¥20,800 |
| | DFML-K56f | ¥15,900 |
| ﾋｭｰｺﾑ | HUCOM-EX336 | ¥14,800 |

## デジタルカメラ

| | | |
|---|---|---|
| NEC | Picona+WinKIT | ¥49,800 |
| ｿﾆｰ | DSC-F1+KIT | ¥54,800 |
| | DSC-F2 | ¥54,800 |

## サウンドボード

| | | |
|---|---|---|
| NEC | PC-9801-86 | ¥19,800 |
| | PC-9801-118 | ¥17,500 |
| ﾒﾙｺ | SXM-F(FM) | ¥ 7,800 |
| Qﾋﾞｼﾞｮﾝ | WaveStar | ¥17,800 |
| | WaveSMIT | ¥24,800 |
| | Card86-R | ¥19,800 |

## スキャナ

| | | |
|---|---|---|
| ｷﾔﾉﾝ | CanoScan300 | ¥34,800 |
| EPSON | GT-5000WINP | ¥34,800 |
| | GT-5500WINS | ¥39,800 |
| | GT-8500WIN | ¥44,800 |
| NEOS | NSF-600P | ¥29,800 |
| | NS-40CL-01,02 | ¥ 9,800 |
| | NSP-800P/N | ¥ 9,800 |
| AGFA | LAWY2(+SCSI/IF) | ¥34,800 |

**大人気!!**
エヴァンゲリオン鋼鉄のガールフレンド

特典　先着10本限　特価¥9,980
エヴァンゲリオンオリジナル下敷きプレゼント!(絶対ほし〜い)

小・中・高生 **生徒大募集**

**成績アップ学習ソフト=ラインズ先生Win95 新発売**

自宅で好きな時間に好きなだけマイペース学習!知らずに夢中になり、だんだん勉強がおもしろくなる!こんな学習法があります。当店へ資料をご請求下さい。

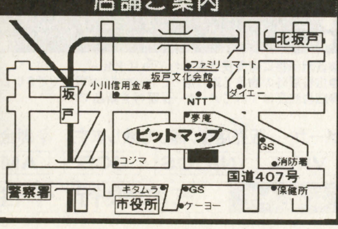
パソコン専門ショップ

# ビットマップ

AVIC・アビック通販部

350−02 埼玉県坂戸市清水町46−40−103
店舗営業時間 AM10:30-PM7:30 毎週水曜定休

### 店舗ご案内




## 申込方法

まず0492−89−2369にお電話ください。
住所・名前・電話番号・注文商品・支払方法をお伺いします。
FAXの場合は、注文書に必要事項をご記入の上、送信して下さい。
折り返し、合計金額、発送予定日等FAX致します。

### 支払方法

| | |
|---|---|
| 銀行振込 | 最寄りの金融機関より右記口座へ電信扱いでお振り込み下さい |
| 現金書留 | 最寄りの郵便局より左記住所へ速達でご送金下さい |
| 代金引換 | お届け時、商品と引換えにお支払い下さい 別途、代引手数料が必要です。 |
| クレジット | クレジット申込用紙送付しますので、記入後ご返送下さい。 |

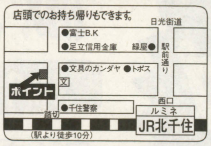
あさひ銀行 北坂戸支店
(普通)3573916
パソコンショップ
ビットマップ

商品の発送は、入金確認後、1週間以内にお届けします。尚、クレジットの場合は、審査・承認後となります。
送料は、800円／個より(地域、大きさにより異なります)

Computer Station
# ポイント

〒120 足立区千住仲町19-8
太陽生命ビル1F
営業時間AM10:30～PM7:00（通販受付 PM7:00まで 日曜・祭日定休）
*秋葉原と勝負っ!来店なら…*

ご注文・お問い合わせ
**☎ 03-3870-9801**
24時間プライスサービス
**03-3870-9815**
FAX見積
**03-3888-8298**



代金着払いシステム有り! 即日発送O.K!!
インターネットホームページ…http://www.cs-point.co.jp/

※商品の価格は変動する場合があります! TELにてご確認下さい。
※正社員・アルバイト募集中! お気軽にTEL下さい!!

NEC
VS26D/M7 model CA1
VS26D/M7 model DA1
**VALUE STAR NX**
特価 ¥309,800
特価 ¥315,800

NEC
VS26D/S7 model CA1
VS26D/S7 model DA1
**VALUE STAR NX**
特価 ¥289,800
特価 ¥295,800

NEC
VS23D/S5 model CA1
VS23D/S5 model DA1
**VALUE STAR NX**
特価 ¥249,800
特価 ¥255,800

NEC
VS20C/S7 model CA1
VS20C/S7 model DA1
**VALUE STAR NX**
特価 ¥235,800
特価 ¥244,800

NEC
PC-9821V233/M7C3
PC-9821V233/M7D3
**VALUE STAR 98**
特価 ¥289,800
特価 ¥298,000

NEC
PC-9821V200/S5C3
PC-9821V200/S5D3
**VALUE STAR 98**
特価 ¥208,000
特価 ¥215,800

NEC
LV16C/WS model CAF1
LV16C/WS model DAF1
**Lavie NX**
特価 ¥348,000
特価 ¥355,000

NEC
LV13C/WD model CAF1
LV13C/WD model DAF1
**Lavie NX**
特価 ¥257,800
特価 ¥265,800

NEC
AL20C/TS model AAF1
AL13C/BS model A1
**Aile NX**
特価 ¥368,000
特価 ¥374,800

NEC
PC-9821Nw150/S20C
PC-9821Nw150/S20D
**Lavie**
特価 ¥256,800
特価 ¥259,800

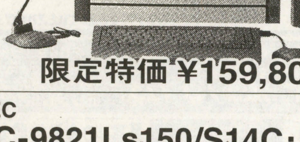
FUJITSU
FMV-SⅢ231
FMV-SⅢ233
**DESK POWER**
TEL特価
TEL特価

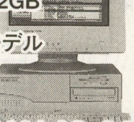
SHARP
MN-5450
MN-7860
**Mebius**
特価 ¥248,000
特価 ¥368,000

## 今月のおすすめ商品

東芝
**15インチCRT**
スピーカー内蔵
ブラックボディ

限定特価 ¥24,800

NEC
**PC-9821C200/C**
MMX Pentium 200MHz
RAM 32MB HDD 3.0GB
13倍速CD-ROM
本体のみ

限定特価 ¥159,800

NEC
**PC-9821RA20/N12**
Pentium Pro 200MHz
RAM 16MB HDD 1.2GB
6倍速CD-ROM
WIN95 インストールモデル
WIN-NT4.0 添付
RAM 16MB 添付

限定特価 ¥149,800

NEC
**PC-9821Ls150/S14C・D**
MMX Pentium 150MHz
RAM 32MB HDD 1.4GB
11倍速CD-ROM
一太郎＋1-2-3 or Word＋Excel

限定特価 ¥228,000

### CPU

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| NEC | VS16CS5 CA1 | ¥188,000 | IBM | Aptivaシリーズ | TEL特価 |
| | VS16CS5 DA1 | ¥197,800 | | Think Pad 560E | ¥269,800 |
| | VS20CS5 CA1 | ¥209,800 | | Think Pad 535E | ¥229,800 |
| | VS20CS5 DA1 | ¥216,000 | FUJITSU | DESK POWERシリーズ | TEL特価 |
| | VS26DSZ CA1 | ¥248,800 | | BIBLOシリーズ | TEL特価 |
| | VS26DSZ DA1 | ¥255,800 | 東芝 | サテライトシリーズ | TEL特価 |
| | VS26DMZ CA1 | ¥269,800 | | Libretto 60（アプリ付） | ¥139,800 |
| | VS26DMZ DA1 | ¥276,800 | | モバイルパック | ¥159,800 |
| | PC-9821Xa13/W12 | ¥114,800 | シャープ | Mebiusシリーズ | TEL特価 |
| | PC-9821Xa20/W30 | ¥159,800 | SOTEC | Win Book Trim | ¥178,000 |
| | PC-9821La13/S14 | ¥179,800 | NEC | PC-MB12CU DC1 | TEL特価 |
| | PC-9821Nr13/S14 | ¥179,800 | | PC-MB12CU DD1 | TEL特価 |

### CRT

三菱 **RD-17GⅡ（CLEAR）** TEL特価
SONY **CPD-17GS** TEL特価
iiyama **MT-8617E** 特価 ¥63,800

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 三菱 | RD-17V | TEL特価 | ナナオ | E57T-S | ¥102,800 |
| | RD-17GXⅡ（CLEAR） | TEL特価 | | E55D | ¥82,800 |
| | RD-15M | TEL特価 | iyama | MF-8517E | ¥52,800 |
| | RD-21GX | TEL特価 | | MF-8617E | ¥58,800 |
| TOTOKU | CV-175 | ¥59,800 | | MF-8617ES | ¥63,800 |
| | CV-711R | ¥69,800 | | MT-8617ES | ¥73,800 |
| | | | | MT-8621E | ¥138,800 |
| | | | | MF-8515G | ¥34,800 |
| | | | SONY | CPD-15SF9 | TEL特価 |
| | | | | CPD-15ES | TEL特価 |
| | | | | CPD-17MS | TEL特価 |
| | | | | CPD-20SF3 | TEL特価 |
| | | | NEC | KM-174R | ¥104,800 |
| | | | | KM-175 | ¥59,800 |
| | | | | TM-171 | ¥89,800 |

### プリンター

EPSON **PM-700C** 特価 ¥34,800
EPSON **PM-750C** 特価 ¥45,800
キヤノン **BJC-465J** 特価 ¥50,800

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| EPSON | MJ-830CS2 | ¥32,800 | EPSON | LP-8300 | ¥105,800 |
| | MJ-830C | ¥27,800 | アルプス | MD-1000J | ¥34,800 |
| | MJ-510C | ¥19,800 | | MD-1300J | ¥47,800 |
| | MJ-3000C | ¥59,800 | | MD-1500J | ¥47,800 |
| | MJ-6000C | ¥99,800 | NEC | PC-PR1000/LW | ¥44,800 |
| | PM-2000C | ¥64,800 | | PC-PR1000E/W | ¥35,800 |
| | PM-5000C | ¥169,800 | | PC-PR201/65 | ¥64,800 |
| | | | | PC-PR201/40 | ¥33,800 |
| | | | | PICTY-200 | ¥17,800 |
| | | | キヤノン | BJC-80V | ¥37,800 |
| | | | | BJC-250J | ¥22,800 |
| | | | | BJC-240J | ¥18,800 |
| | | | | BJC-420J | ¥27,800 |
| | | | | BJC-430J | ¥32,800 |
| | | | | BJC-700J | ¥45,800 |
| | | | | LBP-740 | ¥109,800 |
| | | | | LBP-750 | ¥135,800 |
| | | | | LBP-320 | ¥54,500 |

### MO・CD-ROM・CD-R・他

| | | |
|---|---|---|
| ロジテック | LMO-640F | ¥58,800 |
| メルコ | MOS-S640H | ¥55,800 |
| | MOS-S230 | ¥34,800 |
| | MOS-D230（ノート用） | ¥43,800 |
| I/Oデータ | MOF-640 | ¥59,800 |
| | MOF-230W | ¥38,800 |
| | MOP-230/PC IDE | ¥46,800 |
| オリンパス | MOS332S04AC | ¥43,800 |
| キャラベル | CD-RW6X FB/Pro | ¥59,800 |
| | CD-RW6X/PC | ¥67,800 |
| 加賀電子 | ICD-800PW | ¥19,800 |
| メルコ | CDN-D8C | ¥24,800 |

### MODEM・TA

| | | |
|---|---|---|
| NEC | IT-55DSU | ¥32,800 |
| | IT-65DSU Pro | ¥38,800 |
| 日本テレコム | MN128-SOHO/DSU | ¥49,800 |
| | MN128-SOHO | ¥39,800 |
| | MN128-V3/DSU | ¥35,800 |
| SONY | SMD-560BW | ¥15,800 |
| TDK | FL-5600 | ¥24,800 |
| | DF3314ES | ¥19,800 |

### スキャナ

| | | |
|---|---|---|
| NEC | マルチリーダー 300S | ¥40,800 |
| | マルチリーダー 600S | ¥109,800 |
| EPSON | GT-5500WIN P/S | ¥37,800 |
| | GT-9500WIN | ¥67,800 |
| | GT-8000 | ¥178,000 |
| シャープ | JX-250W3 | ¥37,800 |

### デジタルカメラ

| | | |
|---|---|---|
| EPSON | CP-500 | ¥65,800 |
| Casio | QV-100 | ¥46,800 |
| SONY | DSC-F1 | ~~¥79,800~~ |

### ワープロ

| | | |
|---|---|---|
| シャープ | WD-880EX | ¥139,800 |
| | WD-M700 | ¥99,800 |
| キヤノン | CW-J1VF | ¥99,800 |
| 東芝 | JW-V860 | ¥109,800 |

### HDD

| | | |
|---|---|---|
| WEASTERN DIGITAL | WDAC 11200（1.2GB） | ¥19,800 |
| | WDAC 21600（1.6GB） | ¥21,800 |
| | WDAC 22100（2.1GB） | ¥23,800 |
| | WDAC 22500（2.5GB） | ¥27,800 |
| | WDAC 33200（3.2GB） | ¥29,800 |
| | WDAC 34300（4.3GB） | ¥37,800 |
| | 98用取付金具 | ¥1,980より～ |
| I/Oデータ | UHDS-H4G/U-PCI | ¥72,800 |
| | HDVS-2G/98ⅢP | ¥42,800 |
| | HDVS-32G | ¥47,800 |
| メルコ | DSC-N1200N | ¥25,800 |
| | DSC-S1200 | ¥21,800 |
| | DSC-U4000 | ¥65,800 |
| | DSC-U3200 | ¥44,800 |
| キャラベル | AV-1000HG | ¥19,800 |

### RAM

| | | |
|---|---|---|
| ノーブラ | 72PIN16M60ns（Pナシ） | ¥5,800 |
| | 72PIN32M60ns（Pナシ） | ¥10,800 |
| | SDRAM-32M | ¥14,800 |
| | SDRAM-64M | ¥35,800 |
| | EDO-16M60ns | ¥5,800 |
| | EDO-32M60ns | ¥10,800 |

### ソフト

| | | |
|---|---|---|
| クレオ | 筆まめ Ver.8 | ¥4,980 |
| | 筆まめ バージョンアップ | ¥3,580 |
| 日本マイコン | 弥生会計 WIN95 | ¥47,800 |
| | 弥生会計 Lite | ¥24,800 |
| マイクロソフト | Office Pro | TEL特価 |

※写真と商品は一部異なる場合があります。
※11/12(水)は、棚卸しの為、店頭・通販共に休業とさせて頂きます。

# 納期と価格自信あり!

## ポイント激安クレジット

●即決5分、即お持ち帰り ●身分証明書、印鑑持参
●全国どこでも通販クレジット ●スキップ払いも可能

| 1回 | 3回 | 6回 | 10回 | 12回 | 15回 | 18回 | 20回 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 2.5 | 3 | 4 | 4.5 | 6.5 | 7.5 | 8.5 |
| 24回 | 30回 | 36回 | 42回 | 48回 | 54回 | 60回 | |
| 9.5 | 13 | 14 | 18 | 19 | 22 | 23 | |

●表示価格に消費税は含まれておりません。
●広告以外の商品も取り扱っております。お電話ください。
●広告商品はすべてメーカー保証付き新品です。
●現金書留も御利用できます。まずお電話でお申し込み下さい。
●送料は別途いただきます。本州¥1,300、他TELにてお問い合わせ下さい。
●初期不良の交換期間はロングに1ヶ月保証します。
(但し、箱及び添付品等を紛失されますと、保証しかねる場合がございます)

メーカー・販売店様、卸しも致します! Ⓢ即金30,000,000円まで買います。TELお待ちしております。

VISA NICOS JCB AMX etc.カードでの支払いもOK!

お振込先 三和銀行 千住支店 ㊟3585676 ポイント

# シスペック通販部

IMPACT! インパクト

☎03-5294-3741
FAX.03-5294-3744
〒101 東京都千代田区外神田1-8-11 安川ビル
●年中無休 平日㊊10:30～㊛7:30／土・日・祝㊊10:00～㊛7:00●

## パソコン情報満載

価格情報はもちろん ⓘな情報も見られるぞ さぁ！アクセス!!

Internet Syspec Direct
http://www.syspec.co.jp

## 通信販売のご案内

**◆銀行振込**
必ず「電信扱い」でご入金下さい。ご入金確認後、即、商品発送または発注の手配となります。振込手数料はお客様負担となります。
お振込先▶ 東京三菱銀行 秋葉原支店 普通4696203 シスペック(株)

**◆超低金利クレジット**
クレジット用紙をお送り致しますので、ご記入・ご捺印の上、返送して下さい。契約完了次第、商品発送の手配となります。

| 回数 | 1 | 3 | 6 | 10 | 12 | 18 | 24 | 30 | 36 | 48 | 60 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 手数料(%) | 1.8 | 2.3 | 3.0 | 4.3 | 4.6 | 7.2 | 9.5 | 12.0 | 14.0 | 18.0 | 23.5 |

**◆現金書留**
書留到着後、即、商品発送または発注の手配となります。

●掲載の価格には、消費税(5%)・送料は含まれておりません。
●ご注文の前に、必ず電話・FAX等で、金額・お支払い方等を確認の上、送金するようお願いいたします。
●お客様のご都合による、返品・キャンセルはご容赦下さい。

**◆代金着払**
商品到着時に、配達員に代金をお支払い下さい(但し、別途手数料がかかります)。又、未成年の方はご両親の承諾が必要となります。
※一部お取り扱い出来ない商品・地域がありますのでご確認下さい。

## FICオリジナルノート

FIC5000/TP(DSTN) ¥198,000
FIC5000/TP(TFT) ¥248,000

## NEC新製品特価！

NEC Mate NXシリーズ
NEC VALUE STAR NXシリーズ
シスペック特価

## NEC新製品特価！

NEC Lavie NXシリーズ
NEC Aile NXシリーズ
シスペック特価

## Mac強化セット

Apple PowerBook2400 32MB RAM
¥369,800

今なら、ノートセットをお買上げのお客様にPHSをプレゼント中！ ご希望のお客様はお買上げの際にお申し出下さい

### パソコン

| | | |
|---|---|---|
| NEC | VALUESTAR PC-9821V233/M7C2・D2 | ¥308,000 |
| NEC | VALUESTAR PC-9821V200/MZC2・D2 | ¥226,000 |
| NEC | VALUESTAR PC-9821V200/M7C2・D2 | ¥270,000 |
| NEC | VALUESTAR PC-9821V200/SZC2・D2 | ¥204,000 |
| NEC | VALUESTAR PC-9821V200/S7C2・D2 | ¥246,000 |
| NEC | VALUESTAR PC-9821V200/S5C2・D2 | ¥218,000 |
| NEC | VALUESTAR PC-9821V166/S5C2・D2 | シスペック特価 |
| NEC | VALUESTAR PC-9821V16/S5VC2・D2 | シスペック特価 |
| NEC | VALUESTAR PC-9821V16/S5PC2・D2 | シスペック特価 |
| NEC | MATE-X PC-9821Xc200/S7A3・B3 | ¥283,000 |
| NEC | CEREB PC-9821C233V | ¥237,000 |
| NEC | CEREB PC-9821C200/CS1 | ¥219,000 |
| NEC | CEREB PC-9821C166/CS1 | ¥192,000 |
| NEC | CEREB PC-9821C200/VS1 | ¥315,000 |
| NEC | Lavie PC-9821Nw150/S20C・D | ¥285,000 |
| NEC | Aile PC-9821Ls150/S20C2・D2 | ¥285,000 |
| NEC | Aile PC-9821Ls13/D14C・D | ¥178,000 |
| Fujitsu | FMV-DESKPOWER SⅢ165(1・3) | シスペック特価 |
| Fujitsu | FMV-DESKPOWER SCⅢ163(1・3) | シスペック特価 |
| Fujitsu | FMV-DESKPOWER TⅢ23(1・3) | シスペック特価 |
| Fujitsu | FMV-DESKPOWER TⅢ20(1・3) | シスペック特価 |
| Fujitsu | FMV-BIBLO NU15(1・3) | シスペック特価 |
| Fujitsu | FMV-BIBLO NP13(1・3) | シスペック特価 |
| Fujitsu | FMV-BIBLO NC13D | シスペック特価 |
| Panasonic | WOODY PD CF-233PD | シスペック特価 |
| Panasonic | Let's NOTE AL-N3T516J5 | シスペック特価 |
| COMPAQ | PRESARIO 4190-17" | ¥250,000 |
| COMPAQ | PRESARIO 3070 | ¥298,000 |
| COMPAQ | PRESARIO 2210 | シスペック特価 |
| COMPAQ | ARMADA 1520DM | ¥195,000 |
| IBM | Aptiva T8B | ¥238,000 |
| IBM | Aptiva T9D | ¥267,000 |
| IBM | Aptiva TAF | ¥409,000 |
| IBM | ThinkPad 535E | ¥268,000 |
| IBM | ThinkPad 580E | シスペック特価 |
| IBM | ThinkPad 315D | ¥285,000 |
| IBM | ThinkPad 535 +32MB/RAM | ¥238,000 |
| SHARP | Mevius MN-7860 | ¥460,000 |
| SHARP | Mevius MN-5400D | ¥215,000 |
| TOSHIBA | Libretto 60CT(アプリケーション無) | ¥170,000 |
| Apple | PowerMac 8600/250 | シスペック特価 |
| Apple | PowerMac 9600/300 | シスペック特価 |
| Apple | PowerMac 9600/350 | シスペック特価 |
| Apple | PowerBook 2400c/180 | シスペック特価 |

### モニタ

| | | |
|---|---|---|
| NEC | JC-1574VM | ¥32,500 |
| 飯山 | MF-8515G | ¥35,500 |
| 飯山 | MF-8517E | ¥52,000 |
| 飯山 | MT-8617E | ¥59,000 |
| 飯山 | MT-8621E | ¥136,000 |
| 三菱 | RD-17GⅡ Clear | ¥82,000 |
| 三菱 | RD-17GXⅡ Clear | ¥72,000 |
| 三菱 | RD-17V | ¥63,000 |
| 三菱 | RD-21GⅡ | ¥193,000 |
| 三菱 | RD-21GX | ¥156,000 |
| ソニー | CPD-17SF9 | ¥62,000 |
| ソニー | CPD-15SF9 | ¥45,800 |
| ソニー | CPD-20SF3 | ¥158,000 |
| ソニー | CPD-17MS | ¥90,800 |
| ソニー | GDM-19PC | シスペック特価 |
| ソニー | GDM-21PC | シスペック特価 |
| TOTOKU | CV-711R | ¥65,800 |
| ナナオ | E55D | ¥90,500 |
| ナナオ | E57TS | ¥109,000 |

### デジタルカメラ

| | | |
|---|---|---|
| オリンパス | C-820L | シスペック特価 |
| オリンパス | C-420L | ¥48,000 |
| ソニー | DSC-F2 | ¥56,500 |
| ソニー | MVC-FD5H | ¥47,500 |
| エプソン | CP-500 | シスペック特価 |
| カシオ | QV-70 | ¥27,800 |
| カシオ | QV-200 | ¥36,500 |
| コダック | DC-120 | ¥64,000 |
| コダック | DS-20 | ¥38,800 |
| 富士フィルム | DS-300 | ¥187,000 |
| キヤノン | PowerShot 350 | ¥36,500 |
| キヤノン | PowerShot 30T | ¥35,000 |

### スキャナ

| | | |
|---|---|---|
| エプソン | GT-5500WINP・S | ¥36,800 |
| エプソン | GT-9500WIN | ¥79,500 |
| エプソン | GT-1300WINP・S | ¥46,000 |
| エプソン | ES-8000 | シスペック特価 |
| キヤノン | CanoScan300 | ¥22,800 |
| キヤノン | CanoScan300DX | ¥28,500 |
| キヤノン | CanoScan600DX | ¥75,800 |
| キヤノン | CanoScan2700F | ¥69,500 |
| シャープ | JX-250W3 | ¥39,500 |

### プリンタ

| | | |
|---|---|---|
| キヤノン | BJC-80V | ¥39,500 |
| キヤノン | BJC-250J | ¥22,500 |
| キヤノン | BJC-430J | ¥33,800 |
| キヤノン | BJC-465J | ¥53,800 |
| キヤノン | BJC-700J | ¥47,800 |
| キヤノン | LBP-220 | ¥44,000 |
| キヤノン | LBP-320 | ¥59,000 |
| キヤノン | LBP-750 | ¥152,000 |
| エプソン | MJ-830CS | ¥29,800 |
| エプソン | PM-700C | ¥38,500 |
| エプソン | PM-2000C | ¥67,500 |
| エプソン | PM-5000C | ¥175,000 |
| エプソン | LP-700W | ¥43,500 |
| エプソン | LP-9200S | ¥168,000 |
| エプソン | LP-8300 | ¥118,000 |
| HP | LaserJet 6L | ¥46,500 |
| HP | DeskJet 694C | ¥19,800 |
| アルプス | MD-1300(J・D) | シスペック特価 |
| アルプス | MD-1500(J・D) | シスペック特価 |

### プロッタ

| | | |
|---|---|---|
| ローランドDG | DXY-1350 | ¥145,000 |
| ローランドDG | GRX-4500 | ¥365,000 |
| ローランドDG | DPX-2700A | ¥460,000 |
| ローランドDG | PNC-960 | ¥240,000 |
| ローランドDG | PNC-950 | ¥270,000 |
| ローランドDG | PNC-1200 | ¥510,000 |
| ローランドDG | PNC-1500 | ¥435,000 |
| ローランドDG | STX-7 ステカ(カッティング) | ¥41,000 |
| ローランドDG | MDX-3 モデラ | ¥98,000 |
| グラフテック | FP-8300 | ¥370,000 |
| グラフテック | FP-8200 | ¥470,000 |
| HP | デザインジェット430(A1) | ¥195,000 |
| HP | デザインジェット430(A0) | ¥300,000 |
| HP | デザインジェット450(A1) | ¥265,000 |
| HP | デザインジェット450(A0) | ¥390,000 |

掲載の価格は10月6日現在のものです
最新の価格は☎でお問い合わせ下さい

### ハードディスク

| | | |
|---|---|---|
| ロジテック | SHD-U3200 | ¥45,800 |
| ロジテック | SHD-U2000 | ¥35,800 |
| ロジテック | SHD-N2G/B | ¥42,800 |
| ロジテック | SHD-U2000P | ¥45,800 |
| ロジテック | SHD-N2G/P | ¥43,800 |
| ロジテック | SHD-N2G/V | ¥42,800 |
| ロジテック | LHD-M2000A | ¥40,800 |
| メルコ | DSC-N2000NS | ¥43,800 |
| メルコ | DSC-D2000PS | ¥43,800 |
| I・Oデータ | HDVS-2G | ¥34,800 |
| I・Oデータ | HDVS-2G/98・3P | ¥39,800 |
| I・Oデータ | HDVS-2G/SPCI | ¥43,800 |

### MO

| | | |
|---|---|---|
| ロジテック | LMO-230H | ¥39,800 |
| ロジテック | LMO-230H/B | ¥44,800 |
| ロジテック | LMO-230H/V | ¥45,800 |
| ロジテック | LMO-230H/M | ¥43,800 |
| ロジテック | LMO-640F | ¥59,000 |
| ロジテック | LMO-640F/B | ¥65,000 |
| ロジテック | LMO-640F/P | ¥68,500 |
| ロジテック | LMO-640F/M | ¥61,500 |
| ロジテック | LMO-P230・1H | ¥37,000 |
| ロジテック | LMO-P230H/PS | ¥45,000 |
| 緑電子 | UM-523R-LB | ¥38,500 |
| 緑電子 | UM-641F-AT | シスペック特価 |
| 緑電子 | UM-641F-HN | シスペック特価 |
| メディアインテリジェント | MMO-230VB | ¥34,800 |
| メディアインテリジェント | MMO-640W・B | ¥64,500 |

### CD-ROM

| | | |
|---|---|---|
| リコー | MP-6211SW・M | ¥72,500 |
| リコー | MP-6200S | ¥64,500 |
| I・Oデータ | CDRW-RX26AP | ¥69,500 |
| I・Oデータ | CDRW-RB26 | ¥61,500 |
| キャラベル | CD-RW6X/PRO | ¥80,000 |
| キャラベル | CD-RW6X/PC・MAC | ¥71,000 |
| キャラベル | CD-RW6XFB | ¥61,800 |
| ヤマハ | CDR200T-VK | ¥54,000 |
| ヤマハ | CDR400TX-VK | ¥78,000 |
| ヤマハ | CDR400TX-BE | ¥96,000 |
| 緑電子 | CXR-686 | シスペック特価 |

### モデム

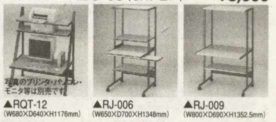
| | | |
|---|---|---|
| オムロン | ME3314A | ¥12,800 |
| オムロン | ME3314C | ¥19,500 |
| NEC | PC-IT55D1 | ¥33,500 |
| NEC | PC-IT25D1 | ¥25,800 |
| NEC | PC-IT65D1P | ¥39,500 |
| US ROBOTICS | SP336V-P | ¥9,800 |
| I・Oデータ | PCML-336 | ¥17,000 |
| ロジテック | LFM-336BL | ¥10,500 |
| ロジテック | LPM-FM336 | ¥21,000 |

### DTM

| | | |
|---|---|---|
| ローランド | ミュージ郎 SC-88PRO | ¥66,800 |
| ローランド | ミュージ郎 SC-88VL | ¥52,500 |
| ローランド | PMA-5A | ¥35,500 |
| ローランド | ミュージくん | ¥22,800 |
| ローランド | ミュージくんⅡ | ¥31,800 |
| ローランド | S-MPU-ⅡN | ¥15,800 |
| ローランド | S-MPU-ⅡAT | ¥17,800 |
| ローランド | PC-160 | ¥19,500 |
| ヤマハ | CBX-100W | ¥75,000 |
| ヤマハ | CBX-90W・M | ¥62,000 |
| ヤマハ | CBX-90BW・M | ¥46,500 |
| ヤマハ | CBX-10W・M2 | ¥30,800 |
| ヤマハ | CBX-PCC10W | ¥30,800 |
| ヤマハ | CBX-CS1W・M2 | ¥62,000 |
| ヤマハ | CBX-K1W・M2 | ¥46,500 |
| ヤマハ | MU-100 | ¥68,000 |
| ヤマハ | MU-100R | ¥75,000 |

### ラック／チェア

| | | |
|---|---|---|
| ロアス | RQT-12(17"モニタ対応・フロアラック) | ¥14,500 |
| ロアス | RQ-02JR(インテリアテーブル) | ¥9,800 |
| ロアス | RG-106N(17"モニタ対応・パソコンラック) | ¥15,800 |
| ロアス | RJ-006(17"モニタ対応・パソコンラック) | ¥9,800 |
| ロアス | RJ-009(17"モニタ対応・パソコンラック) | ¥8,500 |
| ロアス | RZC-02(OAチェア) | ¥5,000 |
| ロアス | RZC-03(OAチェア) | ¥6,000 |




▲RQT-12 (W680×D640×H1176mm) ▲RJ-006 (W650×D700×H1348mm) ▲RJ-009 (W800×D690×H1352.5mm)

## MIDI入門セット

NEC PC-9821V166/S5
Roland ミュージくん2
台数限定 ¥219,800

## ごーかデジカメ&プリンタセット

Fujitsu FMVSⅢ167
EPSON CP-500
EPSON PM-700C(ケーブル付)
台数限定 ¥349,800

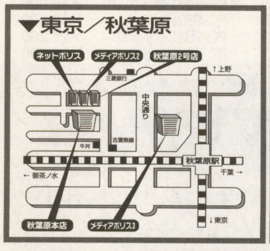
## お手軽Macセット

Radius SuperMac C500
17"モニタ+アダプタ
台数限定 ¥179,800

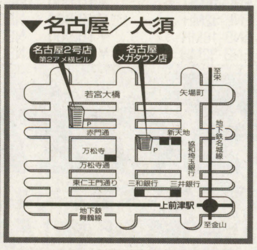
## デザイナー御用達セット

Apple PowerMac7300/180
CanonLBP-320 CanonCanoScan300
17"モニタ キーボードⅡJIS 32MB/RAM
書体、ソフト「イラストレータ」「ページメーカ」等もご相談下さい
これで全部揃うぞ ¥385,000

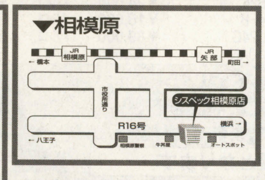
▼東京／秋葉原




▼名古屋／大須




▼相模原




シスペック各店ご案内

| | |
|---|---|
| ●メディアポリス2 | 03-3257-6385 |
| ●相模原店 | 0427-50-1136 |
| ●秋葉原本店 | 03-3257-6337 |
| ●メディアポリス3 | 03-3257-6248 |
| ●名古屋2号店 | 052-241-0921 |
| ●秋葉原2号店 | 03-3257-6340 |
| ●ネットポリス | 03-3257-6331 |
| ●名古屋メガタウン店 | 052-242-8761 |

秋葉原・名古屋 相模原—— シスペック株式会社

SYSPEC

# 全国通販 今すぐお電話を!! 年中無休 AM11:00〜PM10:30

TEL 03-5689-5470

FAX 03-5689-5465

全品メーカー保証付新品

代金引換の着払いも可

## アクティブならAM11:00からPM10:30まで受付OK!

**VALUE STAR NX VS30D/M7**
CB1 ¥365,000
DB1 ¥372,000
CD1 ¥448,000
DD1 ¥455,000

**VALUE STAR NX VS26D/MZ**
CA1 ¥268,000
DA1 ¥275,000
VS26D/M7
CA1 ¥309,000
DA1 ¥316,000

**VALUE STAR NX VS26D/SZ**
CA1 ¥248,000
DA1 ¥255,000
VS26D/S7
CA1 ¥289,000
DA1 ¥296,000

**VALUE STAR NX VS20C/S5**
CA1 ¥206,000
DA1 ¥213,000
VS20C/S7
CA1 ¥234,000
DA1 ¥242,000

**VALUE STAR NX VS16C/S5**
CA1 ¥186,000
DA1 ¥193,000
VS23D/S5
CA1 ¥248,000
DA1 ¥255,000

**mobio NX MB12C/UD**
A1 ¥155,000
C1 ¥168,000
D1 ¥175,000

**Mate NX MA23D/MZ MA30D/MZ**
AAA41 ¥239,000
AAA41 ¥288,000

**Mate NX MA23D/SZ MA26D/SZ**
AAA31 ¥229,000
AAA41 ¥255,000

**Mate NX MA16C/SZ MA20C/SZ**
AAA21 ¥155,000
AAA31 ¥175,000

**Lavie NX LV16C/WS**
CAF1 ¥345,000
DAF1 ¥352,000
LV16C/NS
CAF1 ¥359,000
DAF1 ¥365,000

**Lavie NX LV13C/WD**
CAF1 ¥255,000
DAF1 ¥262,000

**Aile NX AL13C/BS**
A1 ¥249,000
AL20C/TS
AAF1 ¥365,000

**PC-9821V233/M7**
C3 ¥289,000
D3 ¥296,000

**PC-9821V200/S5**
C3 ¥206,000
D3 ¥213,000
PC-9821V200/S7
C3 ¥235,000
D3 ¥242,000

**PC-9821Xa20/W30R PC-9821Ra266/W30R**
¥159,000
¥246,000

**PC-9821La13/S14R PC-9821Nr13/S14R**
¥242,000
¥242,000

**Versa Pro NX VP16C/WS VP16C/WX VP23C/WX**
¥317,000
¥359,000
¥485,000

**Versa Pro NX VP13C/WD VP13C/WS**
¥195,000
¥249,000

## プリンター

**EPSON MJ-510C MJ-830C**
¥18,500
¥26,500

**EPSON PM-700C PM-2000C**
¥38,800
¥66,800

**CANON BJC-250J BJC-430J**
¥21,500
¥32,500

**CANON BJC-80V BJC-465J**
¥37,500
¥51,800

## IBM
Aptiva
Think Pad
TEL特価

## FUJITSU
FMV
DESK POWER
BIBLO
TEL特価

### CPU

| メーカー | 商品名 | 特価 |
|---|---|---|
| SHARP | Mebius | TEL特価 |

### プリンター

| メーカー | 商品名 | 特価 |
|---|---|---|
| EPSON | MJ-510CS | ¥22,800 |
| EPSON | MJ-830CS | ¥28,800 |
| EPSON | MJ-930C | ¥55,800 |
| EPSON | PM-5000C | ¥173,500 |
| EPSON | MJ-5100C | ¥51,200 |
| EPSON | MJ-6000C | ¥99,500 |
| EPSON | MJ-8000C | ¥168,500 |
| EPSON | LP-700W | ¥42,800 |
| EPSON | LP-1700S | ¥64,800 |
| EPSON | LP-8300 | ¥112,500 |
| CANON | BJC-700J | ¥44,800 |
| CANON | LBP-220 | ¥41,500 |
| CANON | LBP-320 | ¥54,500 |
| アルプス | MD-1000J | ¥33,000 |
| アルプス | MD-2300J | ¥41,500 |
| アルプス | MD-4000J | ¥41,500 |

### ディスプレイ

| メーカー | 商品名 | 特価 |
|---|---|---|
| SONY | CPD-17SF9 | ¥63,800 |
| iiyama | MF-8617E | ¥58,500 |
| iiyama | MT-8617E | ¥63,800 |
| iiyama | MF-8617ES | ¥63,800 |
| iiyama | MT-8617ES | ¥71,800 |

### HDD

| メーカー | 商品名 | 特価 |
|---|---|---|
| メルコ | DSC-E4000 | ¥46,500 |
| メルコ | DSC-ED4000P | ¥54,000 |
| メルコ | DSC-U2000P | ¥40,500 |
| メルコ | DSC-U2000 | ¥28,500 |
| メルコ | DBI-N1200 | ¥21,800 |
| メルコ | DBI-N1600 | ¥24,800 |
| メルコ | DBI-N2000 | ¥26,300 |
| メルコ | DBI-N3200 | ¥32,300 |
| メルコ | DBI-N4300 | ¥42,800 |
| メルコ | DBI-N6400H | ¥67,400 |
| メルコ | DNN-T1400,R1400 | ¥39,500 |
| メルコ | DNN-T2100,R2100 | ¥50,500 |
| メルコ | DNN-T3200,R3200 | ¥56,100 |

### モデム・TA

| メーカー | 商品名 | 特価 |
|---|---|---|
| TDK | DF-3314ES | ¥18,800 |
| NEC | PC-IT65D1P | ¥39,800 |

### スキャナー

| メーカー | 商品名 | 特価 |
|---|---|---|
| EPSON | GT-5500WIN | ¥38,800 |
| EPSON | GT-5000WIN | ¥22,500 |
| EPSON | GT-2000WINP | ¥21,000 |
| EPSON | GT-9500WIN | ¥69,800 |
| EPSON | FS-1300WIN | ¥46,800 |
| EPSON | ES-8000 | ¥179,000 |

### CD MO PD

| メーカー | 商品名 | 特価 |
|---|---|---|
| メルコ | MOS-S640H | ¥57,800 |
| メルコ | MOS-D640PH | ¥66,000 |
| メルコ | MOS-S230F | ¥37,900 |
| メルコ | MOS-D230PF | ¥46,800 |
| メルコ | CDS-S24 | ¥24,000 |
| メルコ | CDI-24FB | ¥18,600 |
| メルコ | CDS-U24C | ¥39,000 |
| Panasonic | KXL-810AN | ¥32,600 |

### メモリー

| メーカー | 商品名 | 特価 |
|---|---|---|
| メルコ | EMF-P32MI | ¥14,900 |
| メルコ | EMF-32MH | ¥18,000 |
| メルコ | EMW-P16MI | ¥9,400 |
| メルコ | EMW-P32MI | ¥14,900 |
| メルコ | EMW-P64MI | ¥29,900 |
| メルコ | EMW-16MH | ¥10,800 |
| メルコ | EMW-32MH | ¥18,000 |
| メルコ | EMW-64MH | ¥35,300 |
| メルコ | EMH-16MH | ¥9,400 |
| メルコ | EMH-32MH | ¥14,900 |
| メルコ | EMH-64MH | ¥29,900 |
| メルコ | EMH-E16MH | ¥10,800 |
| メルコ | EMH-E32MH | ¥18,000 |
| メルコ | EMH-E64MH | ¥35,300 |
| メルコ | EMH-E128MH | ¥75,800 |
| メルコ | ESD-16MH | ¥9,400 |
| メルコ | ESD-32MH | ¥16,500 |
| メルコ | ESD-T64MH | ¥46,500 |
| メルコ | ENL-16MH | ¥10,000 |
| メルコ | ENL-32MH | ¥18,800 |
| メルコ | ENB-16MH | ¥10,000 |
| メルコ | ENB-32MH | ¥18,800 |
| メルコ | ENB-64MH | ¥31,500 |
| メルコ | EN8-16MH | ¥10,000 |
| メルコ | EN8-32MH | ¥16,800 |
| メルコ | EN8-64MH | ¥31,500 |
| メルコ | NXF-16MH | ¥9,400 |
| メルコ | NXF-32MH | ¥16,500 |
| メルコ | NXF-64MH | ¥32,300 |
| メルコ | NXF-128MH | ¥63,800 |
| メルコ | NXF-E16MH | ¥10,800 |
| メルコ | NXF-E32MH | ¥19,500 |
| メルコ | NXF-E64MH | ¥37,400 |
| メルコ | NXF-E128MH | ¥71,300 |
| メルコ | NX8-16MH | ¥10,000 |
| メルコ | NX8-32MH | ¥16,500 |
| メルコ | NX8-64MH | TEL特価 |

### NECオプション

| メーカー | 商品名 | 特価 |
|---|---|---|
| NEC | PC-9821XA-E02 | ¥11,800 |
| NEC | PC-9821-RA-FD1 | ¥11,800 |
| NEC | PC-FD321DH | ¥15,400 |
| NEC | PC-9801-86 | ¥19,000 |
| NEC | PC-9801-118 | ¥16,900 |
| NEC | PC-9821-C3-B02 | ¥21,200 |
| NEC | PC-9821X-B09 | ¥26,200 |

●掲載以外の商品も多数扱っております。お気軽にお問い合せ下さい。
●価格、在庫は常に変動しておりますので、必ずTEL又はFAXにてご確認下さい。
●初期不良の場合は新品交換致します。●表示価格には消費税は含まれておりません。

●振込手数料はお客様負担となります。 ●送料が別途必要となります。

| お振込先 | 三和銀行 本郷支店 | 普通 | 3822967 | (有)アクティブ |
|---|---|---|---|---|
| | 郵便振替口座 | 10160-10297171 | | |

**Active** アクティブ

〒113 東京都文京区本郷4-7-12 カバサワビル1F
TEL.03-5689-5470 FAX.03-5689-5465

クレジットもご利用頂けます

| 回数 | 1 | 3 | 6 | 10 | 12 | 15 | 18 | 20 | 24 | 30 | 36 | 42 | 48 | 54 | 60 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| % | 2.62 | 2.8 | 3.5 | 4.8 | 5 | 8 | 9.5 | 10 | 10.5 | 14.5 | 15 | 19 | 20 | 24 | 26 |

# 豊富な在庫と安さが自慢です。 全国通販受付中!

## PRINTER

**NEC**
- PC-PR101/80L ¥19,800
- PC-PR101/J100L ¥25,800
- PC-PR101/J200 ¥22,500
- PC-PR101/J300 ¥38,800
- PC-PR101/J400 ¥56,800
- PC-PR201/40 ¥38,800
- PC-PR201/65 ¥64,500
- PC-PR201/65LA ¥94,800
- PC-PR201/87LA ¥153,000
- PC-PR700/55A ¥148,000
- PC-PR700JH ¥187,000
- MULTI WRITER1000LW ¥45,800
- MULTI WRITER2400 ¥278,000
- PC-PR2000X ¥120,000
- PC-PR2200X ¥168,000
- PC-PR2400X ¥270,000
- PC-PR2200NW2 ¥159,800
- PC-PR3000PS/4 ¥305,500
- PC-PR3000PS/4F ¥403,000

**EPSON**
- PM-700C ¥39,800
- PM-2000C ¥68,800
- PM-5000C ¥173,000
- MJ-510C ¥19,800
- MJ-830C ¥26,800
- MJ-830CS ¥30,500
- MJ-930C ¥55,500
- MJ-1100 ¥56,700
- MJ-3000C ¥59,500
- MJ-5100C ¥88,500
- MJ-6000C ¥99,800
- MJ-8000C ¥168,500
- VP-600 ¥46,800
- VP-870 ¥66,000
- VP-1100 ¥42,800
- VP-1800 ¥71,800
- VP-2200 ¥103,800
- VP-4200 ¥157,000
- VP-5200 ¥229,600
- VP-6000 ¥453,000
- LP-700W ¥44,500
- LP-1700S ¥73,500
- LP-8300 ¥109,500
- LP-9200S ¥166,000

**CANON**
- BJC-80V ¥38,400
- BJC-35V2 ¥29,500
- BJC-240J ¥18,800
- BJC-250J ¥24,400
- BJC-420J ¥27,500
- BJC-430J ¥34,800
- BJC-455J ¥43,500
- BJC-465J ¥55,800
- BJC-620JW ¥43,500
- BJC-700J ¥44,500
- BJC-5500J ¥71,800
- LBP-220 ¥40,800
- LBP-320 ¥54,300
- LBP-430 ¥84,500
- LBP-450 ¥117,800
- LBP-740 ¥109,500
- LBP-750 ¥135,500
- LBP-830 ¥168,800
- LBP-930 ¥278,000

**FUJITSU**
- XJS-400 ¥43,800
- XJ-500 ¥36,400
- XJ-300 ¥16,800
- OPP-3300 ¥34,800

**ALPS**
- MD-1000J ¥33,500
- MD-2010J ¥42,500
- MD-2300J ¥69,500
- MD-4000J ¥55,000

**HP**
- DESIGNJET 330-A1 ¥188,000
- DESIGNJET 350C-A1 ¥257,000
- DESIGNJET 430 ¥188,000
- DESIGNJET 450C ¥257,000
- レーザージェット6L ¥47,500

**SHARP**
- JX9230 ¥45,000

## SCANNER

**EPSON**
- GT5500WINS ¥39,800
- GT5500WINP ¥39,800
- GT9500WIN ¥69,800
- WIN/ART ¥69,800
- GT2000WINP ¥23,800
- GT2000WINS ¥29,800
- FS1300WINS ¥48,800

**CANON**
- キャノスキャン300S ¥25,800
- キャノスキャン300DX ¥28,800
- キャノスキャン600DX ¥74,800
- キャノスキャン2700F-DOSV ¥74,800
- キャノスキャン2700F-WIN9 ¥69,800
- キャノスキャン2700F-MAC ¥71,800

**NEC**
- MULTI-READER600S ¥103,800
- MULTI-READER400 ¥59,800
- MULTI-READER300 ¥38,300

**SHARP**
- JX250W3 ¥52,000
- JX-150 ¥24,000

**ニコン**
- クールスキャン2 WIN 外付 ¥62,800
- クールスキャン2 MAC ¥62,800
- クールスキャン2 WIN 内蔵 ¥59,800
- LS1000WIN ¥131,000

## ODP

**インテル**
- JBOXPODP-5V133 ¥24,800
- JBOXPODP-5V83 ¥24,800
- JBODPMT66X166 ¥25,300

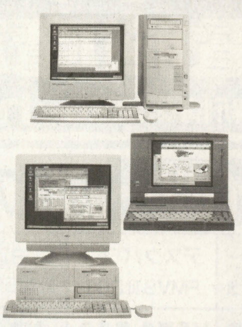
**メルコ**
- EUA-QPOM ¥23,800
- EUF-EPOM ¥23,800
- EUB-HPOM ¥23,000
- EUZ-QPOM ¥23,800
- EUD-HPOM ¥23,800
- HAS-33QP ¥19,800
- HNE-33QP ¥11,800
- HNS-33TJ ¥15,800
- HNR-16TS ¥11,800
- HND-33QP ¥11,800
- HAV-33TJ ¥15,800

---

- PC-9821V233/M7D2 ¥297,000
- PC-9821V233/M7VE2 ¥434,000
- PC-9821V233/M7VF2 ¥438,000
- PC-9821V200/MZD2 ¥232,000
- PC-9821V200/M7D2 ¥272,000
- PC-9821V200/M7H2 ¥329,000
- PC-9821V200/M7J2 ¥332,000
- PC-9821V200/SZD2 ¥198,000
- PC-9821V200/S7D2 ¥237,000
- PC-9821V200/S5D2 ¥209,000
- PC-9821V166/S5D2 ¥202,000
- PC-9821V16/S5PC2 ¥179,500
- PC-9821V16/S5PD2 ¥182,500
- PC-9821V16/S5VC2 ¥179,000
- PC-9821V16/S5VD2 ¥184,000
- PC-9821RS20/B20 ¥323,000
- PC-9821RV226/N20 ¥349,000
- PC-9821RA266/W30 ¥286,000
- PC-9821RA266/N30 ¥293,000
- PC-9821RA223/N30 ¥265,000
- PC-9821RA223/W30 ¥257,000
- PC-9821XA20/W30 ¥198,000
- PC-9821XA16/W16 ¥148,000
- PC-9821XA13/W12 ¥138,500,
- PC-9821XA10/K8 ¥125,800
- PC-9821XA12/C12 ¥138,000
- PC-9821XC200/M7A3 ¥275,000
- PC-9821XC200/M7B3 ¥279,000
- PC-9821XC200/S7A3 ¥256,000
- PC-9821XC200/S7B3 ¥259,000
- PC-9821XC16/M7A3 ¥219,000
- PC-9821XC16/M7B3 ¥222,000
- PC-9821XC16/S7A3 ¥206,000
- PC-9821XC16/S7B3 ¥210,000
- PC-9821XC16/S5A3 ¥174,000
- PC-9821XC16/S5B3 ¥177,000

## NEC 今月の目玉はこれだ!

NEC DESKTOP
- PC-9821V233/M7C2 **¥294,000**
- PC-9821V200/MZC2 **¥219,000**
- PC-9821V200/M7C2 **¥268,000**
- PC-9821V200/SZC2 **¥197,000**
- PC-9821V200/S7C2 **¥234,000**
- PC-9821V200/S5C2 **¥208,000**
- PC-9821V166/S5C2 **¥199,000**
- PC-9821XV20/W30 **¥223,000**
- PC-9821XB10/F **¥79,000**
- PC-9821C233/V **¥248,000**
- PC-9821C200/VS2 **¥328,000**
- PC-9821C200/C **¥168,000**
- PC-9821C166/C **¥148,000**
- PC-9821CU13/TB2 **¥164,000**



- PC-9821CU16/HA2 **¥178,000**
- PC-9821CU16/HB2 **¥178,000**
- PC-9821Cr13/TA **¥168,000**

NEC NOTE
- PC-9821NW150/S20C **¥288,000**
- PC9821NW133/D14C **¥224,000**
- PC-9821NR13/S14 **¥217,000**
- PC-9821LS12/D10C **¥177,000**
- PC-9821NB10/S8 **¥228,000**

---

- PC-9821XC13/S5A ¥168,800
- PC-9821XC13/M7A ¥188,800
- PC-9821XC13/M7B ¥188,800
- PC-9821F200/X20 ¥420,000
- PC-9821F166/D20 ¥285,000
- PC-9821C200/V ¥188,000
- PC-9821C200/CS1 ¥228,000
- PC-9821C166/CS1 ¥198,000
- PC-9821V10/S5KA ¥138,800
- PC-9821V10/S7KA ¥158,800
- PC-9821V10/C4RA ¥138,800
- PC-9821V10/C4RB ¥138,800
- PC-9821Cb10/TA ¥138,000
- PC-9821Cb10/TB ¥138,000
- PC-9821CX2/S15T ¥128,800
- PC-9821CX2/S17T ¥138,800

## NEC NOTE

- PC-9821NR166/X30F ¥398,000
- PC-9821NR166/X30N ¥418,800
- PC-9821NW150/S20D ¥288,000
- PC-9821NW150/S20K ¥324,000
- PC-9821NW150/S20L ¥327,000
- PC-9821NW133/D14D ¥228,000
- PC-9821NR15/S14F ¥249,000
- PC-9821NR13/S14N ¥276,000
- PC-9821NR13/S14Z ¥225,000
- PC-9821NR13/D14 ¥176,800
- PC-9821LS150/S14C2 ¥288,000
- PC-9821LS150/S14D2 ¥288,000
- PC-9821LA13/S14 ¥228,000
- PC-9821LS12/D10D ¥177,000
- MC MK22 ¥68,800
- MC CS12 ¥77,000

---

**富士通**
- FMVT-3231, 3 TEL特価
- FMVT-3201, 3 TEL特価
- FMVT-320M1, M3 TEL特価
- FMVT-320D1, D3 TEL特価
- FMVT-3161,3 TEL特価
- FMVS-3231, 3 TEL特価
- FMVS-3201, 3 TEL特価
- FMVS-320B1, B3 TEL特価
- FMVS-31671, 3 TEL特価
- FMVS-31651, 3 TEL特価
- FMVS-C3161, 3 TEL特価
- FMVS-316A1, A3 TEL特価
- FMVNU-151, 3 TEL特価
- FMVNU-131, 3 TEL特価
- FMVNU-13D1, D3 TEL特価
- FMVNP-131, 3 TEL特価
- FMVNC-13D TEL特価
- FMV-5233NA6/X TEL特価
- FMV-56NA5X5 TEL特価
- FMV-55NA5W5 TEL特価
- FMV-53NA5W5 TEL特価
- FMV-53NPW5 TEL特価
- FMV-52NU2W5 TEL特価
- FMV-52NU2Y5 TEL特価

**IBM**
- THINKPAD 365XD 1J9 ¥248,000
- THINKPAD 380D-3AJ ¥298,000
- THINKPAD 385D-3ZJ ¥378,000
- THINKPAD 760XL ¥522,000
- THINKPAD 310 ¥208,000
- THINKPAD 315D ¥258,000
- THINKPAD 535E ¥248,000
- THINKPAD 560E ¥308,000
- THINKPAD 760XD ¥638,000
- THINKPAD 760XL-9K ¥538,000
- THINKPAD 760XL-9C ¥408,000
- THINKPAD 765D ¥638,000
- APTIVA J3A ¥158,000
- APTIVA J35 ¥178,000
- APTIVA J52 ¥188,000
- APTIVA H55 ¥198,000
- APTIVA H56 ¥208,000
- APTIVA H6D ¥168,000
- APTIVA B86 ¥198,000
- APTIVA T81 ¥208,000
- APTIVA T85 ¥248,000
- APTIVA T94 ¥218,000
- APTIVA T8B ¥238,000
- APTIVA T8C ¥248,000
- APTIVA T8E ¥268,000
- APTIVA T8F ¥278,000
- APTIVA T9D ¥258,000
- APTIVA T9E ¥299,000
- APTIVA TAE ¥338,000
- APTIVA TAF ¥388,000
- 6272-JZ4 ¥158,000
- PC330-133 ¥138,000
- PC330-100 ¥118,000

**SHARP**
- MN-8000 TEL特価
- MN-8000D TEL特価
- MN-8000DZ TEL特価
- MN-7860 TEL特価
- MN-7760 TEL特価
- MN-7750 TEL特価
- MN-5600 TEL特価
- MN-5500 TEL特価
- MN-5450 TEL特価
- MN-5400D TEL特価
- MN-5200Z TEL特価
- PC-W110 TEL特価
- PC-W100 TEL特価

**TOSHIBA**
- EQIUM 6260M1 ¥308,000
- EQIUM 5200M1 ¥218,000
- EQIUM 5160D1 ¥198,000
- EQIUM 5200D1 ¥228,000
- INFINIA 7160J1 ¥178,000
- INFINIA 7160J2 ¥218,000
- INFINIA 7200J1 ¥318,000
- INFINIA 7200J2 ¥328,000
- BREZZA 5133MB ¥158,000
- PA-1229C9 ¥468,000
- PA-1247C9 ¥438,000
- PA-1232CW ¥218,000
- PA-1221JW ¥238,000
- PA-1232C9 ¥295,000
- PA-1251C9 ¥288,000
- PA-1251CA ¥359,000
- PA-1241CA ¥319,000
- PA-1241C9 ¥248,000
- PA-1241SA ¥255,000
- PA-1241S9 ¥198,000
- PA-1230SA ¥225,800
- PA-1230C9 ¥208,000
- PA-1225JD ¥218,000
- PA-1225JC ¥198,000
- PA-1127C9 ¥338,000
- PA-1126C9 ¥268,000
- PA-1240S9 ¥178,000
- PA-1234S9 ¥158,800
- PA-1224JT ¥169,800
- PA-1252JA ¥173,800
- PA-1252J9 ¥159,800
- PA-1237CA ¥148,800

**CANON**
- INNOVA- 3500EX ¥438,000
- INNOVA- 3600CXG ¥258,000
- INNOVA- 3600DX ¥268,000
- INNOVA- 3800FX ¥458,000
- INNOVA- 3800EX ¥418,000
- INNOVA- 3800GX ¥488,000
- DUO-2300DS ¥358,000
- DUO-2400DX ¥378,000

**PANASONIC**
- CF-233PD ¥298,000
- AL-N2T515J5 ¥285,800
- AL-N3T516J5 ¥375,000

**EPSON**
- VN-516GX ¥488,000
- VN-515GX ¥415,000
- VN-513GV ¥388,000
- VNC-15JX ¥398,000
- VN-513JH ¥268,000
- VN-513JD ¥222,000

**COMPAQ**
- ARMADA1510 ¥149,800
- ARMADA1520DM ¥189,000
- ARMADA1530D ¥189,000
- ARMADA1550DM ¥238,000
- ARMADA1550DMT ¥248,000
- ARMADA4150T ¥268,000
- ARMADA4160T ¥318,000
- ARMADA7330T ¥358,000
- ARMADA7330MT ¥434,000
- ARMADA7750MT ¥528,000
- PRESARIO-3070 ¥298,000
- PRESARIO-4190/15 ¥188,000
- PRESARIO-8770 ¥218,000

**MAC**
- PB1400CS/133 ¥258,000
- PB1400C/133 ¥298,000
- PB2400C/180 ¥318,000
- PB3400C/200 ¥438,000
- PB3400C/240 ¥488,000
- PM4400/200 (S) ¥158,000
- PM4400/200 (G) ¥188,000
- PM4400/P ¥183,000
- PM5500/225 ¥238,000
- PM7300/180 ¥188,000
- PM7600/200 ¥238,800
- PM8600/200 ¥318,000
- PM8600/250 ¥295,000
- PM8600/250ZIP ¥318,000
- PM9600/200MP ¥428,000
- PM9600/233 ¥368,000
- PM9600/300 ¥478,000
- PM9600/300ZIP ¥468,000
- PF5440 ¥199,800

**DEC**
- HINOTE VP565 ¥308,000
- HINOTE VP567 ¥348,000
- HINOTE VP575 ¥388,000
- VTX-5166M PF ¥638,000
- GTX-5166M PF ¥738,000

**SONY**
- PCG719 ¥488,000
- PCG715 ¥388,000
- PCG713 ¥295,000
- PCVT700MR ¥478,000

**カシオ**
- カシオペア4MB ¥54,800
- カシオペア8MB ¥64,800

## 増設RAMボード

**メルコ**
- EMH-32M ¥15,400
- EMH-E32M ¥18,700
- ESD-32M ¥17,100
- EN8-32M ¥19,500
- ENB-32M ¥19,500
- ENL-32M ¥19,500
- ENP-32M ¥19,500
- VD8-T32M ¥19,500
- VS8-32MH ¥23,200
- VI5-16M ¥14,600
- VT5-32M ¥20,300
- VT6-32M ¥20,300
- VT7-16M ¥19,300
- VNL-32M ¥23,200
- VN8-32MH ¥21,800
- VSN-16M ¥14,100
- VSN-32M ¥25,800
- VSG-32M ¥17,100
- VMH-32M ¥15,400
- VMH-E32M ¥18,700
- VMB-P32M ¥15,400
- VMB-W32M ¥18,700
- VMC-W32M ¥15,400

**I/Oデータ**
- NE-EDO-16M×2 ¥15,500
- NE-ECC-16M×2 ¥18,700
- NE-SD4100 32M ¥17,100
- SD4100 32M ¥17,100
- ECC366 16M×2 ¥18,700
- EDO326-16M×2 ¥15,400
- NR64-32M ¥19,500
- NB64-32M ¥19,500
- LD34-32M ¥19,500
- NP34-32M ¥19,500
- SH-MBM 16MX2 ¥25,400
- SH-MBL 8MX2 ¥13,800
- SH-MBJ 16M ¥13,800

## HDD/FDD

**メルコ**
- DSC-U2000 ¥36,600
- DSC-U2000P ¥48,300
- DBI-N1200 ¥22,600
- DBI-N2000 ¥27,300
- DBI-N4300 ¥44,500
- DBI-V1200 ¥21,800
- DBI-V2000 ¥26,500
- DBI-V3200 ¥31,100
- DNN-T1400 ¥42,100
- DNN-T2100 ¥53,800
- DNN-R1400 ¥42,800
- DNN-R2100 ¥54,400

**ロジテック**
- SHD-U4000 ¥75,500
- LHD-U8G ¥206,000
- SHD-N2G ¥37,600
- SHD-N2G/B ¥43,800

**I/Oデータ**
- HDNS-1.6G ¥39,800
- HDNB-1.6G ¥39,800
- HDP-2G/PCIDE ¥54,500
- HDI-3.2G/DV ¥36,800
- HDVS-2G ¥34,800
- HDVS-2G-98-3P ¥41,300
- HDVS-2G/SPCI ¥44,400

## MO/CD-ROM

**I/Oデータ**
- CDC-TX86 ¥31,800
- CDV-PX24 ¥26,300
- MOF-640 ¥64,600
- MOF-640/SPCI ¥74,100
- MOF-230W ¥40,400
- MOF-230W/SPCI ¥49,800
- CDR-PVX24 ¥58,400

**メルコ**
- MOS-S640 ¥62,800
- MOS-D640P ¥76,800
- MOS-S230 ¥35,300
- MOS-D230P ¥46,700
- CDR-2W6R ¥60,800

**富士通**
- SMB-640D2 ¥69,800
- SMB-640AT2 ¥67,300
- SMB-640M2 ¥72,800

**ロジテック**
- LMO-230H ¥43,000
- LMO-230 ¥38,300
- LMO-640F ¥69,200

## CRT

**NEC**
- X-500 ¥35,800
- X-750 ¥66,500
- PC-KM154 ¥61,500
- PC-KM155 ¥55,800
- PC-TM171 ¥87,800
- PC-KM173R ¥59,800
- PC-KM173R2 ¥65,500
- PC-KM174R ¥102,800
- PC-KM175 ¥76,800
- PC-KM212 ¥253,000
- PC-KP511 ¥134,000

**三菱**
- RD-15M ¥38,800
- RD-17G2C ¥78,500
- RD-17GX2C ¥68,500
- RD-17V ¥64,800
- RD-17M ¥64,800
- RD-21G2 ¥188,000
- RD-21GX ¥158,000

**飯山**
- MF-8515G ¥34,800
- MF-8517E ¥52,800
- MF-8617E ¥57,800
- MF-8617ES ¥62,700
- MF-8621E ¥136,800
- MT-8617E ¥63,500
- MT-8617ES ¥72,800
- MT-8621E ¥143,800
- LP-1013 ¥258,800
- LP-1014A ¥263,000

**SONY**
- CPD-15SF9 ¥44,500
- CPD-17SF9 ¥66,500
- CPD-20SF3 ¥158,000
- CDM-17SE2T ¥103,000
- CDM-20SE3T ¥238,000
- LMD-1041 ¥188,000

**ナナオ**
- E35F ¥50,800
- E53F ¥73,800
- E55D ¥84,500
- E57TS ¥102,600
- E66T ¥258,000
- E67F ¥126,800
- E75F ¥164,800
- E76D ¥188,000
- E78F ¥318,000
- E141L ¥271,000

**富士通**
- FMV-DP84YZ ¥30,800

**PANASONIC**
- TX D17P53-J ¥81,000
- TX D14L31-J ¥258,800

**メルコ**
- FTD ST12P ¥139,800
- FTD GD17CP ¥163,800
- FTD XD15CP ¥97,800

**I/Oデータ**
- LCD A14T ¥232,000

## FAX MODEM

**NEC**
- PC-IT65D1P ¥41,800
- PC-IT64S1P ¥32,100
- PC-IT55D1 ¥34,500
- PC-IT25D1 ¥25,800

**SONY**
- SMD-560IW ¥19,800
- SMD-344EPW ¥47,800
- SMD-341EPW ¥41,300

**MAP**
- MPM-971 ¥19,800

**オムロン**
- MA-2814 ¥13,800
- ME-3314B ¥19,800

## ワープロ

**NEC**
- JX-50MA ¥89,800
- JX-70MA ¥128,000
- JX-55MA ¥109,800
- JX-30SA ¥69,800
- JX-35SA ¥89,800
- CA-1000T ¥59,800

**SHARP**
- WD-M600 ¥89,800
- WD-M700 ¥105,800
- WD-MR1 ¥128,800
- WD-MR2 ¥169,800
- WD-G200 ¥83,800
- WD-C10 ¥69,800
- WD-C500 ¥57,800
- WD-Y550 ¥59,800

**TOSHIBA**
- JW-98GX ¥99,800
- JW-V810 ¥84,800
- JW-V600 ¥62,800
- JW-V850 ¥89,800
- JW-V860 ¥118,800
- JW-V855 ¥109,800
- JW-F550 ¥49,800
- JW-C660 ¥79,800

**富士通**
- LX-4500 ¥87,800
- LX-4500P ¥118,800
- LX-4500NT ¥105,800
- LX-4500NTP ¥119,800

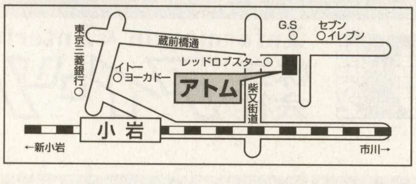
**CANON**
- CW-J1VC ¥86,800
- CW-J1VG ¥98,800
- CW-J1VL ¥74,800

**PANASONIC**
- FW-U1P633L ¥75,800
- FW-U1C30 ¥64,800
- FW-U1CD350 ¥119,800
- FW-U1C33 ¥89,800

---

● 保証：全商品メーカー保証付。
● 到着後1週間以内の初期不良は確認の上、交換いたします。
(機種によっては修理扱いになるものがあります。)
※ 価格には5%の消費税がかかります。
※ 価格表示のないものは、お問い合せ下さい。

**お知らせ** 従業員・パート募集中!




パソコンショップ
# アトム

☎ 03-5668-1811
FAX 03-5668-5560

〒133 江戸川区北小岩1-3-6
営業時間：9:00〜19:00　定休日：日曜祝日

## 通信販売のお支払い方法

振込銀行 ▶ 東京三菱銀行市川支店
口座：普通1234561　口座名義：アトム

※ お振込手数料はお客様のご負担になります。
※ 商品は、ご入金が確認され次第発送させていただきます。
※ 必ずお電話（FAX）でご注文してからご入金下さい。
※ ご入金後、お約束日までに発送致します。
※ 商品の在庫の関係上お約束日にお届け出来ない場合があります。
※ お申込み後一週間以内にご入金してください。
※ ご入金後のキャンセルはご遠慮してください。
※ 品切れになる場合があります。必ずお電話で在庫確認をしてお申込下さい。
※ 金額には送料は含まれておりません。別途送料がかかります。
送料（1個口）：本州1,000円 その他1,200円
（沖縄、離島は別途料金になります。お気軽にお問い合せ下さい。）

■ クレジット（分割、ボーナス一括払い）・リース・代金引替も承っております。詳しくはお問い合せ下さい。

| 回数 | 3 | 6 | 10 | 12 | 15 | 24 | 36 | 48 | 60 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 手数料 | 2.6 | 3.0 | 4.2 | 4.89 | 6.5 | 10.0 | 14.3 | 18.9 | 24.3 |

# 魔窟流超高額買取り、ナパーム特価で販売中！

アイ・ツー 東京1号店

# リサイクル専科 ～電脳魔窟本舗～

**アイ・ツー専科宣言**

無個性なパソコンのデパートやスーパーはサヨウナラ
アイ・ツーはすべての店舗を、専科に特化しますますセグメント化するユーザーの要求に、答えます。
DOS/V専科・FM専科・Mobile専科に続き、IBM専科、SOHO専科、ネットワーク専科・リサイクル専科と続々NEW OPEN!

★買取り金額・販売金額の最新情報満載！ http://www.i-two.com★

## 新製品，続々発表！ アイ・ツー が貴方のパソコンの買い換えを応援します。

| 売りたいパソコン ＼ 買いたいパソコン | デスクパワー FMVSⅢ1653 | デスクパワー FMVSⅢ201 | BIBLO FMV50NC13D | APTIVA Aptiva T81 | APTIVA Aptiva T9E | ThinkPad535E 2606-36J | Libretto60CT PA1252J9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FMV5DSE253 (P133 15'モニター) | ¥106,800 | ¥159,800 | ¥75,000 | ¥106,800 | ¥121,800 | ¥192,000 | ¥66,800 |
| FMVSⅡ1671 (M-P166 17'モニター) | ¥54,800 | ¥107,800 | ¥23,000 | ¥54,800 | ¥69,800 | ¥140,000 | ¥14,800 |
| FMTWFFSJ1 (DX4-100 15'モニター) | ¥149,800 | ¥202,800 | ¥118,000 | ¥149,800 | ¥164,800 | ¥235,000 | ¥109,800 |
| Aptiva730 (DX4-100 15'モニター) | ¥154,800 | ¥207,800 | ¥123,000 | ¥154,800 | ¥169,800 | ¥240,000 | ¥114,800 |
| AptivaH5E (P150 17'モニター) | ¥87,800 | ¥140,800 | ¥56,000 | ¥87,800 | ¥102,800 | ¥173,000 | ¥47,800 |
| PC-9821V200S7D (M-P200 17'モニター) | ¥34,800 | ¥87,800 | ¥3,000 | ¥34,800 | ¥49,800 | ¥120,000 | ¥0 |
| PC-9821Ap3/C8W (DX4-100 モニター無し) | ¥154,800 | ¥207,800 | ¥123,000 | ¥154,800 | ¥169,800 | ¥234,000 | ¥114,800 |
| Libretto20CT (DX4-75, 7.2' TFT) | ¥156,800 | ¥209,800 | ¥125,000 | ¥156,800 | ¥171,800 | ¥236,000 | ¥116,800 |

（価格表は11月1日現在のものです．上記商品以外も買い取り・販売を行っております．詳しくはTELにて．）

## パソコンソフトもアミューズメントも絶好調！高額買取り致します．

■パソコンソフト

| | |
|---|---|
| 鬼畜王ランス（限定版） | ¥4,000 |
| META-DOLLAI | ¥4,000 |
| さや/すみれ | ¥3,700 |
| 花の記憶第3章 | ¥3,500 |
| 放課後マニア倶楽部 | ¥3,300 |
| 地獄SEEK | ¥3,300 |
| 遺作 | ¥3,200 |
| 無人島物語X～外伝 | ¥3,200 |
| To Heart | ¥3,000 |
| ハートの破片（かけら） | ¥3,000 |
| MSフライトシミュレータV6.0（日本語版） | ¥3,500 |
| エヴァンゲリオン～鋼鉄のガールフレンド | ¥3,200 |
| DIABLO | ¥3,000 |
| ときメモ～ドキドキびっくり箱 | ¥2,500 |
| 信長 将星録 パワーアップキット | ¥2,000 |
| ラブ・エスカレーター（PC-98） | ¥3,300 |
| VIPER F40(PC-98) | ¥3,300 |
| DOOP～ドォープ～(PC-98) | ¥2,800 |
| 雫～しずく～(PC-98) | ¥2,800 |
| 痕～きずあと～(PC-98) | ¥2,500 |

■プレイステーション

| | |
|---|---|
| 信長の野望 天翔記withP.U.KIT | ¥5,000 |
| フロントミッション セカンド | ¥3,500 |
| ファイナルファンタジー インターナショナル | ¥3,200 |
| 黒の剣 | ¥3,000 |
| MOON | ¥3,000 |
| タクティクス・オウガ | ¥2,800 |
| リンダキューブアゲイン | ¥2,800 |
| ウイニングポスト2ファイナル97 | ¥2,800 |
| みんなのゴルフ | ¥2,800 |
| ムーンライト シンドローム | ¥2,800 |

■セガサターン

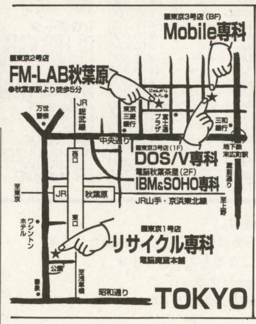
| | |
|---|---|
| センチメンタルグラフティー F・ウィンドウ | ¥8,000 |
| 銀河お嬢様伝説ユナMikaAkitaka | ¥4,000 |
| 太平洋の嵐Ⅱ（限定） | ¥3,500 |
| サムライスピリッツ天草降臨お買得セット | ¥3,500 |
| デッド オア アライブ | ¥3,200 |
| スーパーロボット大戦F | ¥3,000 |
| ファンタズム | ¥3,000 |
| クロスロマンス | ¥2,800 |
| デザエモン2 | ¥2,800 |
| きゃんきゃんバニー エクストラ | ¥2,800 |

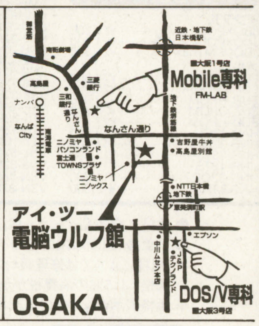
（価格表は11月1日現在のものです.）

アイ・ツー東京買い取りセンター
**03-3254-1214**
東京都千代田区神田佐久間町1-17

**売りたいアナタは**

**買いたいアナタは**
激安中古品・全品動作保証付き
※必ず在庫と価格をお電話でご確認下さい!
まずお電話下さい!
**03-3254-1214**
東京都千代田区神田佐久間町1-17




### アイ・ツー買取り＆下取りシステム

●迅速査定，送料金手数料当社負担（但しお支払い時）

1. 宅急便，郵便小包で商品をお送り下さい．（所要日数2～3日）お近くの方は，身分証明書を持って直接お持ち込み下さい．※下取りご希望の方は，事前にお電話下さい．※着払いのお荷物は受付できませんのでご注意ください．
2. 荷物が到着次第査定し，買取り金額を往復ハガキでご連絡します．（所要日数1～2日）※即日査定が原則ですが，都合により多少お時間をいただく場合があります．※下取りご希望の方は，交換差額をお電話でご連絡します．
3. ハガキをご返送下さい．買取り金額をご了解いただける場合，振込口座をご指定ください．買取り金額をご了解いただけない場合，お荷物をお返しします．（送料はご負担いただきます）
4. ご指定の口座へお振込します．送金手数料は当社が負担します．ご指定いただいた口座の番号や名義人等に間違いがあった場合，再手続きの手数料はご負担いただきますのでご注意下さい．※ハガキの到着順にお振込手続きいたしますので，お早めにご返送下さい．

★ここを読んでネ★

＊高額買取りのコツは…（買取りのお・約・束）
その1…箱,説明書をそろえよう
その2…高校生以下の人は,保護者の承諾が必要!
その3…付属品は有るだけつける.（箱,説明書,CDの帯など）
その4…できるだけキレイにして売ろう.（ピカピカに.）
その5…CD-ROMは,キズが有ると買取り出来ません.（大事にね.）
その6…いらなくなったら,すぐ売ろう.（売り時が大事! 早さは命!）
その7…買取り金額は市場の相場によりドンドン変わります．従って,お電話でお答えした金額は,その日限りとさせて頂きます．
その8…アイ・ツーで売ろう!（これが1番大事.）

●ソフトは箱，説明書がないもの，破損のひどいもの，ディスクやCDにキズのあるものは買取りできませんのでご注意ください．
●パソコン本体，周辺機器は箱がなくても買取りいたしますが，輸送の際の破損については責任を負いかねますので，慎重に梱包してお送り下さい．
●18才未満の方は保護者の方がお申込み下さい．
●箱の中に,名前・住所・TEL・生年月日・商品名を書いた紙を入れて送って下さい．無い場合は買取りできませんのでご了承下さい．
●ソフトの場合は5本以上でお送り下さい．

キリトリセン
この券をご持参の方、お送りの方に限り、全商品買取金額10%UP
**買取UP券 ～10%UP～**
査定前に商品と一緒にお渡し下さい（H9.11.30まで）

年中無休
Information & Interface
株式会社アイ・ツー

コンピューターのおっと

# 信頼と安さの専門SHOP

**通信販売 ご注文お問い合せ**(受付時間/10:00~18:00 定休日:土日祝日)

**ご注文・お問い合せ**
**03-5256-3801**
(商品の性格上、店頭販売のみお取り扱いするものがございます)

**24時間受付 FAX. 03-5256-3850**

## OTTO Fax情報サービス 03-5256-5231

**現在の在庫が一目でわかる!まず、Faxの受話器をとり、左記番号にダイヤルし、総合案内メニュー「0000#」を取り出して下さい。**

| 商品名 | 主な仕様 | 個人価格 |
|---|---|---|
| **ノートパソコン** | | |
| **Apple** | | |
| P.B140(4/40) | 68030(16)4/40/10'STN | ¥29,800 |
| P.B180(4/80) | 68030(33)/4/80/10'TFT | ¥62,800 |
| P.B190/66 | LC040(33)8/500/10.4'DSTN | ¥89,800 |
| P.B Duo 230(4/80) | 30(33)4/80/9'STN | ¥59,800 |
| P.B Duo2300c/100 | 603e(100)20/1.1G/9.5'TFT | ¥189,800 |
| P.B Duo270C | 30(33)12/240/8.4'TFT | ¥94,800 |
| P.B Duo280C | LC040(33)12/320/8.4'TFT | ¥89,800 |
| P.B1400C/117(1G) | 603e(117)16/1G/11.3'TFT/6xCD | ¥249,800 |
| P.B1400C/133(1G) | 603e(133)16/1G/6xCD/11.3TFT | ¥289,800 |
| P.B1400Cs/117 | 603e(117)/16/750/6xCD/DSTN | ¥199,800 |
| P.B145B | 30(25)4/80/10'STN | ¥39,800 |
| P.B150 | 30(33)8/120/9.5'TFT | ¥49,800 |
| P.B160 | 30(25)4/40/10'STN | ¥39,800 |
| P.B165 | | ¥29,800 |
| P.B165c | | ¥59,800 |
| P.B170 | 30(25)8/40 | ¥49,800 |
| P.B170(4/40) | 30(25)4/40/10'TFT | ¥49,800 |
| P.B180 | | ¥39,800 |
| P.B180C | 30(33)4/80/8.4'TFT | ¥89,800 |
| P.B520 | LC040(25)8/160/9.5'DSTN | ¥59,800 |
| P.B520c | LC040(25)8/160/9.5'DSTN | ¥89,800 |
| P.B5300C/100 | 603e(100)16/750/Ir/10.4'TFT | ¥168,000 |
| P.B5300Ce/117 | 603e(117)32/1.1G/10.4TFT | ¥189,800 |
| P.B5300Cs/100 | 603e(100)16/750/Ir/10.4'DSTN | ¥139,800 |
| P.B540C | LC040(33)12/320 | ¥99,800 |
| P.BDuo230 | 30(33)4/80/9"STN | ¥39,800 |
| **COMPAQ** | | |
| ARMADA 1520DM | P133/16/1G | ¥159,800 |
| ARMADA 4130T | P133/16/1G/11.8'TFT(800)/SBp | ¥129,800 |
| CONTURA 430CX | DX4(100)8/720/PCMCIA/10.4TFT | ¥72,800 |
| LTE ELite4/75CX | DX4(75)8/510/9.5'TFTカラー | ¥69,800 |
| **CANON** | | |
| INNOVA 3100CX | P133/32/1G/6xCD/12.1TFT(800) | ¥109,800 |
| INNOVA NOTE CN510 | P75/8/540/10.4'DSTN(SVGA) | ¥89,800 |
| **DEC** | | |
| H.Ultra 4X MOBILE | H.Note用 ドッキングステーション | ¥29,800 |
| H.Ultra2CTS5133 | P133/8/1.35G/10.4'TFT(SVGA) | ¥129,800 |
| PC425NC | SX(25)4/200/9.5'DSTN Win3.1 | ¥49,800 |
| **DELL** | | |
| XP4100CX | DX4(100)8/524/9.5'TFTカラー | ¥69,800 |
| XP450CX | DX2(50)8/340 | ¥49,800 |
| XPI-P120ST | P120/16/810M/10.4'TFTカラー | ¥128,000 |
| XPI-P133ST | P133/24/1.2G/PCMCIA/11.3'TFT | ¥149,800 |
| XPI-P90T | P90/16/810M/10.4'TFTカラー | ¥99,800 |
| **EPSON** | | |
| PC-486AVX1JW | DX2(50)5.6/340 | ¥54,800 |
| PC-486NASC2 | SX(25),1.6M,3.5"x2,TFTカラー | ¥39,800 |
| PC-486NAVX1JW | DX2(50)5.6/340 | ¥59,800 |
| PC-486NAVX2 | DX2(50)3.6/3.5"x2/10.5"DSTN | ¥39,800 |
| VN575ST | P75/8/810/4xCD/10.4'TFT | ¥99,800 |
| **富士通** | | |
| FMR-Note関係も有 | | ¥19,800 |
| FMV43NT2C2 | SX(33)4/170/10.4TFT | ¥39,800 |
| FMV45NLS4 | DX2(50)7.6/335/DSTN/Win3.1 | ¥39,800 |
| FMV50NAWJ1 | P100/16/810M/CDx4/11.3TFTカラー | ¥99,800 |
| FMV50NLYH1 | P100/16/810/10.4'DSTN(800) | ¥119,800 |
| FMV52NA2S1 | P120/16/810/11.3"TFT/6xCD | ¥139,800 |
| FMV52NU2W5 | P120/16/1G/11.3TFT(800)Win95 | ¥149,800 |
| FMV53NA6W5 | MMX133/32/1.6G/20xCD/12.1TFT | ¥189,800 |
| FMV53NU5S1 | P133/32/1G/10xCD/11.3(800) | ¥214,800 |
| FMV56NA5X5 | MMX166/32/2G/10xCD/13.3TFT | ¥249,800 |
| FMV57NATJ2 | P75/8/810/2xCD/PCMCIA/10.4"TFT | ¥99,800 |
| FMV57NUWH1 | P75/8/810M/10.4'TFTカラー | ¥89,800 |
| FMVNU131 | P133/32/1.3G/20xCD/11.3TFT | ¥189,800 |
| FMVNU13D3 | P133/32/1.3G/20xCD/12.1DSTN | ¥169,800 |
| **IBM** | | |
| PC110-YDW | SX(33)8/260/FD/4.7DSTN/IR | ¥69,800 |
| T.Pad 330Cs-JBW | 486SLC(50)8/170/9.5'STNカラー | ¥49,800 |
| T.Pad 550BJ(2437) | BJプリンター内蔵タイプ | ¥29,800 |
| T.Pad 5523-JVW | 486SLC2(50)8/170/9.5'TFTカラー | ¥39,800 |
| T.Pad230Cs-YB7 | SX(33)4/260/7.8DSTN | ¥49,800 |
| T.Pad2606-KF8 | P120/8/810/10.4'TFTカラー | ¥149,800 |
| T.Pad330C-JJW | 486SLC2(50)8/527/9.5'TFT | ¥99,800 |
| T.Pad360Cs-8JF | DX2(50)4/340/9.5'DSTNカラー液晶 | ¥59,800 |
| T.Pad365E-W36 | | ¥59,800 |
| T.Pad530CS-7FK | | ¥89,800 |
| T.Pad530Cs-DFV | | ¥124,380 |
| T.Pad750C-356 | 486SL(33)4/170/10.4'TFT | ¥69,800 |
| T.Pad755CD-9FE | | ¥159,800 |
| T.Pad760EL-J48 | P133/16/1G/12.1'(800) | ¥198,000 |
| T.pad 340CSE | 486SLC(50)4/200/9.4'DSTN | ¥59,800 |
| **NEC** | | |
| 9801NA | SX(20)3.6/FD/3.5'x1/モノクロ | ¥39,800 |
| 9801NA/C | SX(20)3.6/FD/3.5'x1/TFT640 | ¥49,800 |
| 9801NC | 386SX(20)3.6/FD/3.5'x1/TFT | ¥39,800 |
| 9801NL/A260A | 386SX(33)3.6/260/外付3.5'FD | ¥49,800 |
| 9801NS/A | SX(33)3.6/FD/8.9'モノクロ8階調 | ¥39,800 |
| 9801NS/E | 386SX(16)1.6/FD/3.5'x1/8階調 | ¥19,800 |
| 9801NS/L | 386SX(20)1.6/FD/3.5'x1/モノクロ | ¥24,800 |
| 9801NS/R | SX(16)1.6/FD/3.5'x1/8階調 | ¥34,800 |
| 9801NS/T | 386SL(20)1.6/FD/3.5'x1/8階調 | ¥29,800 |
| 9801NX/C | SX(20)1.6/FD/3.5'x1/カラー | ¥54,800 |
| 9821Ld/260 | SX(33)1.6/260/9.5DSTN | ¥49,800 |
| 9821Ld/350A | SX(33)5.6/350/9.5'DSTN | ¥54,800 |
| 9821Ls12/D10D | P120/32/1G/11xCD/モデム/12.1' | ¥138,000 |
| 9821Ls13/D10D2 | P133/32/1G/11xCD/モデム/12.1' | ¥159,800 |
| 9821Ls150/S14C | MMX(150)32/1.4G/CD/12.1TFT | ¥229,800 |
| 9821Lt/260 | | ¥54,800 |
| 9821Lt/350A | DX2(50)7.6/540/3.5' | ¥79,800 |
| 9821Lt/540A | DX2(50)7.6M/540/Ir/9.5"TFT | ¥109,800 |
| 9821Lt2/3d | DX2(50)4/350/Ir/9.5'TFT | ¥59,800 |
| 9821NS/340W | DX2(50)5.6/340/3.5'x1/9.5' | ¥59,800 |
| 9821NS/540W | DX2(50)5.6/540/3.5'x1/9.5' | ¥64,800 |
| 9821Na12/H10 | P120/16/1G/4xCD/10.4'TFT | ¥119,800 |
| 9821Na12/H8 | P120/16/810/4xCD/10.4'TFT | ¥109,800 |
| 9821Na13/C10 | P133/16/1G/4xCD/10.4'TFT | ¥129,800 |
| 9821Na13/H10 | P133/16/1G/4xCD/12.1'TFT | ¥158,000 |
| 9821Na7/H7 | P75/8/720/2xCD/10.4'TFT | ¥99,800 |
| 9821Na9/H8 | P90/16/810/4xCD/10.4'TFT | ¥149,800 |
| 9821Nb10/S10F | P100/16/1G/4xCD/10.4TFT | ¥139,800 |
| 9821Nb10/S8 | P100/16/810/4xCD/10.4TFT | ¥119,800 |
| 9821Nb7/5 | P75/8/540/10.4'TFT(640)/PCM | ¥99,800 |
| 9821Nb7/C8 | P75/8/810/4xCD/10.4'TFT(640) | ¥119,800 |
| 9821Nd | SX(33)1.6/FD/3.5'x1/DSTN | ¥49,800 |
| 9821Nd/340W | SX(33)5.6/340/9.5'DSTN | ¥54,800 |
| 9821Nd2 | DX2(50)1.6/FD/10.1'DSTN | ¥54,800 |
| 9821Ne | SX(33)3.6/FD/9.5'TFT | ¥54,800 |
| 9821Ne2 | SX(33)1.6/340/3.5'/10.1'TFT | ¥54,800 |
| 9821Ne2/340W | SX(33)5.6/340/3.5'/10.1'TFT | ¥59,800 |
| 9821Ne3/3 | DX2(50)8/350/Ir/10.1'TFT | ¥64,800 |
| 9821Ne340 | SX(33)3.6/340/9.5'TFT | ¥64,800 |
| 9821Nf/810W | P75/8/810/9.5'TFT(640)/PCM | ¥89,800 |
| 9821Nm | DX2(50)1.6/FD/9.5'モノクロ | ¥49,800 |
| 9821Np/340W | DX4(75)7.6/340/9.5'TFT/サウンド | ¥74,800 |
| 9821Nr12/D10 | P120/16M(EDO)/1G/12.1'DSTN | ¥119,800 |
| 9821Nr13/D10B | P133/32M(EDO)/1G/8xCD/12.1' | ¥139,800 |
| 9821Nr15/S10 | P150/16/1G/10xCD/12.1'TFT | ¥164,800 |
| 9821Nr15/S14F | P150/16/1.4G/10xCD/336M/12.1 | ¥179,800 |
| 9821Nr166/X30F | MMX166/32/3G/11xCD/13.3'TFT | ¥259,800 |
| 9821Nw133/D14D | MMX(133)32/2G/11xCD/12.1DSTN | ¥179,800 |
| 9821Nw150/S20C | MMX(150)32/2G/16xCD/12.1 | ¥229,800 |
| 9821Nx/3 | DX2(50)8/350/Ir/10.1'TFT | ¥79,800 |
| N5200Note各種 | | ¥29,800 |
| **SHARP** | | |
| MN-5000D | P120/16/1G/10xCD/DSTN12.1 | ¥144,800 |
| MN-5200 | P150/16/1.4G/11xCD/12.1'DSTN | ¥179,800 |
| MN-5600 | MMX(133)64/2.16G/20xCD/11.3" | ¥239,800 |
| MN-7230 | P133/16/1.35G/6xCD/12.1'TFT | ¥199,800 |
| PC-S400 | P120/16/1G/CD/SBpro/11.3DSTN | ¥139,800 |
| PC-W100 | P133/16/1G/11.2'TFT(WIDE) | ¥159,800 |
| **SOTEC** | | |
| J2SX133 | 486(33)8/120 | ¥39,800 |
| W.Bird133G/S | P133/16/810/6xCD/11.3TFT | ¥178,000 |
| **東芝** | | |
| AVX341T(W) | DX2(40)4/340/9.5'カラー-TFT | ¥59,800 |
| DynaBookV486C | SX(25)4/120/8.4'TFTカラー | ¥54,800 |
| EVS081WD(J3100VS) | SX(20)4M,80M,一太郎 5,Lotus | ¥29,800 |
| EZ486001 | SX(25)2/FD/モノクロ | ¥39,800 |
| FV4333CW | SX(33)8/340/9.5'STNカラー | ¥72,800 |
| GR07505W | P75/8/520/PCMCIA/10.4'STNカラー | ¥86,800 |
| GR0758SA | P75/ED08/810/10.4'DSTN | ¥89,800 |
| GS0755A9 | P75/ED08/520/10.4"DSTN | ¥79,800 |
| GS0755TW | P75/8/520/10.4'TFT | ¥108,000 |
| J3100VS 081VW | 386SX | ¥29,800 |
| Libretto30CTA | DX4(100)8/500/6.1'TFT アプリ付 | ¥74,800 |
| Libretto50CT | P75/16/800/6.2'TFT | ¥99,800 |
| SS4332CW | SX(33)4/250/8'DDSTN | ¥89,800 |
| SS4755SA | DX4(75)8/500/8'DSTN(640)/PCM | ¥76,800 |
| SS5907TW | P90/ED08/720/9.5'TFT | ¥99,800 |
| TECRA 530CDCT | MMX166/32/2.1G/10xCD/12.1TFT | ¥249,800 |
| **東芝** | | |
| サテライト 220CS | P133/16/1.4G/12.1DSTN(800) | ¥159,800 |
| サテライト Pro420CDT | P100/8/810/6xCD/11.3'TFT | ¥154,800 |
| サテライト Pro420CT | P100/8/810/11.3'TFT(800)/SB | ¥169,800 |
| サテライト Pro430CDS | P120/16/1.35G/10xCD/11.3DSTN | ¥179,800 |
| ポーテジェ610CT/720 | P90/8/810/10.4'TFT(SVGA)英語 | ¥139,800 |
| **デスクトップ** | | |
| **Apple** | | |
| Centris610 | | ¥29,800 |
| Centris650 | 68040(33)8/230 | ¥29,800 |
| Centris660AV | 68040(25)8/230/2xCD | ¥49,800 |
| Classic II | 30(16)4/FD | ¥19,800 |
| LC475 | LC040(25)8/160 | ¥29,800 |
| LC630 | LC040(33)12/350/CD | ¥49,800 |
| LCII | 30(16)4/40 | ¥9,980 |
| LCIII | 30 1/20 | ¥13,800 |
| P.M6100/60AV | 601(60)8/250/2xCD | ¥89,800 |
| P.M6100/66 | 601(66)8/250/CD | ¥59,800 |
| P.M6200/75 | 603(75)16/500/4xCD | ¥69,800 |
| P.M6300/120 | 603e(120)16/1.2G | ¥72,800 |
| P.M7100/66AV | 601(66)16/500/2xCD | ¥74,800 |
| P.M7100/80AV | 601(80)16/500/2xCD | ¥79,800 |
| P.M7200/90 | 601(90)16/500/4xCD | ¥79,800 |
| P.M8100/100 | 601(80)16/500/2xCD | ¥98,000 |
| P.M8100/100AV | 601(100)16/1G/2xCD | ¥99,800 |
| P.M8500/120 | 604(120)16/1G/4xCD | ¥189,800 |
| Quadra700 | 68040(25) | ¥69,800 |
| Quadra900 | 68040(25)8/160 | ¥54,800 |
| Quadra950 | MC68040(33) | ¥49,800 |
| **COMPAQ** | | |
| DP575/4M420W-QV | P75/8/420 | ¥39,800 |
| DP590/4M420W-QV | P90/8/420/W3.1 | ¥49,800 |
| D.P 5133/4M2000 | P133/16/2.1G/DCx4/10BASET | ¥79,800 |
| D.P 590/4M720-MX | P90/16/720/3.5'FD/W3.1 | ¥44,800 |
| D.P XL5100M2100 | P100/16/2.15G/3.5'/4xCD/W3.1 | ¥69,800 |
| D.P XL5133M1050W | P133/16/1.05G/CDx2/W3.1 | ¥79,800 |
| D.P XL590M1050W | P90/16/1.05G/2xCD/W3.1 | ¥54,800 |
| D.P Xe560 | | ¥39,800 |
| D.P5100/5M720W-MX | P100/16/720/W3.1 | ¥59,800 |
| D.P575 8/420 | | ¥34,800 |
| D.P590/4M720MX | P90/16/720/4xCD/W3.1 | ¥49,800 |
| D.PXL5120M1050W | P120/16/1G/CD | ¥69,800 |
| D.PXL575M1050W | P75/16/1.05G/2xCD/W3.1 | ¥49,800 |
| PRESARIO 9650 | P150/16/1.2G/CD-PD/28モデム | ¥98,800 |
| D.P 5100/4M1080W | P100/16/1.08G/CDx4/W31 | ¥69,800 |
| D.P 590/4M630CDS | P90/8/630/3.5'FD/4xCD/W3.1 | ¥49,800 |
| D.P4100/4 | DX4(100)8/420/Win3.1 | ¥29,800 |
| D.P466P M525W | | ¥29,800 |
| P.L575/4M420W-CDS | P75/8/420/3.5'FD/4xCD/W3.1 | ¥37,800 |
| P.L575/4M630CDS | P75/8/630/4xCD/W3.1 | ¥39,800 |
| **DELL** | | |
| NetPLEX466/P | DX2(66)32/340 | ¥34,800 |
| OMNIPREX590 | P90/32/1G | ¥54,800 |
| OptiPlex466/MVX | DX2(66) | ¥39,800 |
| Optilex466/LV | | ¥29,800 |
| XL590 | P90/8/540/3.5'FD/W3.1 | ¥44,800 |
| XM5100 | P100/16/1G/4xCD/W3.1 | ¥59,800 |
| XM590 | P90/16/1G/2xCD/3.5'FDD/W3.1 | ¥49,800 |
| XPS4100/MXV | DX4(100)8/500/W3.1 | ¥49,800 |
| **EPSON** | | |
| D12SRX | P120/16/1.2G/4xCD/W95 | ¥69,800 |
| PC-486FE2 | SX(25)/1.6/2FD/FM音源 | ¥21,800 |
| PC-486GF | SX(16)1.6 | ¥19,800 |
| PC-486GH2 | | ¥49,800 |
| PC-486GR2 | SX(25)1.6/20 | ¥19,800 |
| PC-486GRS2E | | ¥19,800 |
| PC-486SE2 | SX(25)1.6/3.5'x1/FM | ¥9,980 |
| VT513S | P133/16/1.2G/3.5'FD/4xCD/W3. | ¥79,800 |
| **IBM** | | |
| PC-330(6571-J4F) | | ¥99,800 |
| PC750(6883-J8P) | P100/8/850/4xCD | ¥69,800 |
| PC750(6883-JAN) | P100/8/850/4xCD/W95 | ¥79,800 |
| PC750(6885-J0M) | P90,8M/720/2xCD | ¥120,000 |
| **NEC** | | |
| 9801BA/U2 | DX2(40)3.6/3.5'x2/640(16) | ¥17,800 |
| 9801BA3/U2 | DX2(66)3.6/3.5"x2/640(16) | ¥29,800 |
| 9801BS2/U2 | SX(33)3.6/3.5'x2/640(16) | ¥17,800 |
| 9801BX/M2 | SX(20)1.6/5'x2/640(16) | ¥14,800 |
| 9801BX/U2 | SX(20)1.6/3.5'x2/640(16) | ¥12,800 |
| 9801BX/U6 | SX(20)1.6/80/3.5'x1/640(16) | ¥29,800 |
| 9801BX2/U2 | SX(25)1.6/3.5'x2/640(16) | ¥27,800 |
| 9801BX4/U2 | DX2(66)1.6/3.5'x2 | ¥49,800 |
| 9801Cs5/W | 386SX(16)/3.6/40 | ¥29,800 |
| 9801DA/U2 | 386(20)1.6/FD/3.5'x2/FM | ¥15,800 |
| 9801DA2 | 386(20)1.6/FD/5'x2/FM | ¥10,800 |
| 9801DA5 | 386(20)1.6/40/5'x2/FM | ¥13,800 |
| 9801DA7 | 386(20)1.6/100/5'x2/FM | ¥19,800 |
| 9801DS/U5 | 386SX(16)640k/3.5'×2 | ¥15,800 |
| 9801DX/U2 | 286(12)640k/FD/3.5'x2/FM | ¥5,980 |
| 9801DX2 | 286(12)640k/FD/5'x2/FM | ¥8,980 |
| 9801DX5 | 286(12)640k/40/5'x2/FM | ¥10,800 |
| 9801ES2 | 386SX(16)1.6/FD/3.5'x2 | ¥11,800 |
| 9801ES5 | 386SX(16)1.6/40/3.5'x2 | ¥13,800 |
| 9801FA/U2 | SX(16)1.6/FD/3.5'x2/FM | ¥9,980 |
| 9801FA2 | SX(16)1.6/FD/5'x2/FM | ¥9,980 |
| 9801RA51 | 386(20/16MHz)1.6/40/5'x2 | ¥9,980 |
| 9801RL/5 | 386(20)1.6/40/5'x2/ハイレゾ | ¥19,800 |
| 9821AP/U2 | DX2(66)3.6/3.5'x2/PCM,FM | ¥29,800 |
| 9821AP2/C9T | DX2(66)7.6/510/3.5'x1/CD/PCM | ¥79,800 |
| 9821Ap/U2 | DX2(66)3.6/3.5'x2/PCM,FM | ¥29,800 |
| 9821Ap2/U2 | DX2(66)3.6/FD/3.5'x2/PCM,FM | ¥34,800 |
| 9821Ap3/C8W | DX4(100)7.6/340/3.5'x1/2xCD | ¥44,800 |
| 9821As/U2 | DX(33)3.6/3.5'x2/PCM,FM | ¥29,800 |
| 9821As/U7 | DX(33)3.6/120/3.5'x1/PCM,FM | ¥29,800 |
| 9821Bp/U8W | DX2(66)5.6/340/3.5'FD | ¥39,800 |
| 9821Bs/U7W | SX(33)5.6/170/3.5'x1/Win3.1 | ¥17,800 |
| 9821C200/C | MMX(200)/32/3G/33.6K/13xCD | ¥179,800 |
| 9821Cf-S3 | P(60)7.6/540/3.5'x1,15'SVGA | ¥49,800 |
| 9821Cs2/S2 | 5.6/170,2xCD | ¥39,800 |
| 9821Xa/C10W | P90/7.6/1G/3.5'x1/4xCD/PCM | ¥79,800 |
| 9821Xa/C9W | P90/7.6/540/3.5'FD/2xCD/PCM | ¥59,800 |
| 9821Xa10/C12 | P100/16/1.2G/4xCD/PCM/PCカード | ¥79,800 |
| 9821Xa12/K12 | P120/16/1.2G/4xCD/PCM/PCカード | ¥79,800 |
| 9821Xa13/K16 | P133/16/1.6G/4xCD/PCM/PCカード | ¥89,800 |
| 9821Xa16/W16 | P166/16/1.6G/6xCD/サウンド/LAN | ¥99,800 |
| 9821Xa7/C8 | P75/8/850/4xCD/PCM/W3.1 | ¥59,800 |
| 9821Xe/U7W | SX(33)5.6/210/CD/PCM,FMW3.1 | ¥24,800 |
| 9821Xe10/4-Z | P(ODP83)8/420/4xCD/W3.1 | ¥39,800 |
| 9821Xf/C9W | P(60)7.6/540/CD | ¥44,800 |
| 9821Xn/C9W | P90/5.6/340/3.5'FDD/CDx2 | ¥54,800 |
| 9821Xp/C8W | DX4(100)8/340/2xCD/PCM/W3.1 | ¥39,800 |
| 9821Xs/U7W | DX2(66)5.6/210/PCM/W3.1 | ¥32,800 |
| 98RL21 | 386(20)1.6/5'x2/ハイレゾ | ¥16,800 |
| FC9801B/2 | SX(120)/1.6/120 | ¥69,800 |
| **Apple** | | |
| Classic | 68000(8)2/40 | ¥12,800 |
| Classic2 | 30(16)4/FD | ¥19,800 |
| Color ClassicII | 30(33)8/160 | ¥79,800 |
| ColorClassic | 30(16)4/160 | ¥49,800 |
| LC520 | 30(25)8/160 | ¥29,800 |
| LC575 | LC040(25)16/360 | ¥39,800 |
| Performa 275 | 30(33)8/160 | ¥79,800 |
| Performa 5220 | 603(75)16/800/4xCD/CRT | ¥79,800 |
| Performa 6210 | 16/520 | ¥69,800 |
| Performa 630 | LC040(33)8/350/2xCD | ¥59,800 |
| Performa588 | LC040(33)8/500 | ¥49,800 |
| **富士通** | | |
| FMFS31653 | | ¥159,800 |
| FMV5DC1 | P90/16/635/4xCD/15"CRT/一体型 | ¥94,800 |
| FMV5DSE251 | | ¥99,800 |
| FMV5DTE253 | | ¥109,800 |
| FMVS165A1 | P166/32/1.6G/8xCD/モデム/15CRT | ¥169,800 |
| FMVS21651 | | ¥159,800 |
| FMVS21671 | MMX166/32/2.1G/8xCD/33.6k | ¥169,800 |
| FMVS21673 | | ¥189,800 |
| **IBM** | | |
| Aptiva 2161-T8B | | ¥169,800 |
| **NEC** | | |
| 9821C200/VS2 | MMX200/32M/DVD/TV/336M | ¥179,800 |
| 9821Cb 2D | SX(33)7.6/210/3.5'x2/2xCD/15 | ¥32,800 |
| 9821Cb/2 | SX(33)7.6/210/2xCD/15'一体型 | ¥29,800 |
| 9821Cb10/TA | P100/16/840/4xCD/144モデム/TV | ¥79,800 |
| 9821Cb3/TA | P75/16/850/4xCD/144M/TV/一体型 | ¥69,800 |
| 9821Ce/S1 | SX(25)/1.6/2FD/15'CRT | ¥19,800 |
| 9821Cs2/S3 | SX(33)/15'CRT | ¥49,800 |
| 9821Ct16/FA | P166 | ¥139,800 |
| 9821Cu16/HA | P166/32EDO/1.6G | ¥99,800 |
| 9821Cx/S2 | SX(33)7.6/270/2xCD/TV | ¥79,800 |
| 9821S1 | 386SX(20)1.6/FD/3.5'x1/1xCD | ¥24,800 |
| 9821V10/C4RA | P100/8/850/4xCD/14'一体/PCM | ¥69,800 |
| 9821V10/S5KA | P100/8/850/4xCD/15'CRT/PCM | ¥79,800 |
| 9821V10/S7KA | P100/8/850/4xCD/17"CRT/PCM | ¥99,800 |
| 9821V12/S5RB | P120/16/850/4xCD/15'CRT/PCM | ¥113,800 |
| 9821V13/M7C2 | P133/16/1.6G/6xCD/288モデム | ¥129,800 |
| 9821V13/S5RC | P133/16/1.2/4xCD/15'CRT/PCM | ¥139,800 |
| 9821V13/S7RB | P133/16/850/4xCD/17'CRT | ¥119,800 |
| 9821V16/S5C2 | P166/16/1.6G/6xCD/288モデム | ¥129,800 |
| 9821V166/S5C | MMX166/32/2G/8xCD/モデム/15"CRT | ¥159,800 |
| 9821V166/S5D | MMX166/32/2G/8xCD/モデム/15"CRT | ¥169,800 |
| 9821Xa7e/S15 | P75/8/850/4xCD/15'CRT/PCM/W3 | ¥69,800 |
| 9821Xa7e/S17 | P75/8/850/4xCD/17'CRT/PCM/W3 | ¥87,800 |
| **東芝** | | |
| BREZZA 5166MB | P166/EDO16/2.1G/8xCD/モデム | ¥149,800 |
| PVBCX530(BREZZA) | | ¥79,800 |
| **NEC** | | |
| 9801LS5 | 386SX(16)/1.6/40/3.5'x2 | ¥12,800 |
| 9801T-W7 | | ¥14,800 |
| **ディスプレイ** | | |
| **Apple** | | |
| 14"AV | | ¥19,800 |
| 15"AVマルチスキャンモニタ | | ¥21,800 |
| 16"RGB(M1298) | Apple16" | ¥29,800 |
| 1710AV | Apple用17'マルチスキャン | ¥49,800 |
| 21"カラー(M3502) | 21"カラー(M3502) | ¥49,800 |
| AppleVision 850 | 20"マルチスキャン | ¥169,800 |
| M1212 | 13'カラーモニタ,チルト付き | ¥14,800 |
| M2611J/A | 17'マルチスキャン | ¥39,800 |
| **アルファデ** | | |
| ACM-215 | 15'マルチスキャン | ¥17,800 |
| ACM217 | 17'マルチスキャン | ¥29,800 |
| **COMPAQ** | | |
| 17"SVGA(QVision17 | | ¥37,800 |
| 171FS | 17'マルチスキャン1024x768 ピッチ:0.28 | ¥29,800 |
| **NEC** | | |
| N5913R | 14'ノーマル/0.28mm/D-SUB15 | ¥3,980 |
| N5926-21 | 21'/H98専用/0.31mm/複合29pin | ¥19,800 |
| PC-KM212 | 21"マルチスキャン D-SUB,BNC | ¥89,800 |
| **NANAO** | | |
| 68T | 20"カラー1600x1200 15p/5BNC | ¥89,800 |
| F347II | マルチスキャン15" | ¥39,800 |
| **プリンタ** | | |
| **Apple** | | |
| スタイルライター | | ¥9,980 |
| スタイルライター-II | | ¥9,980 |
| **アルプス** | | |
| MD-2000S | カラーFOR Mac | ¥17,800 |
| MD-4000J | 熱転写カラー | ¥24,800 |
| **CANON** | | |
| BJ-10V | モノクロ/バブルジェット/A4/ノートタイプ | ¥8,980 |
| BJ-30V | | ¥12,800 |
| BJC-240J | BJカラー,A4,ハガキ,オートシートフィーダ 360 | ¥11,800 |
| BJC-400J | バブルジェットカラー,A4,オートシートフィーダ | ¥9,980 |
| BJC-420J | BJカラー,A4,ハガキ,オートシートフィーダ 720 | ¥15,800 |
| BJC-455J | バブルジェットカラー,A4,オートシートフィーダ | ¥24,800 |
| BJC-610JW | カラー/バブルジェット/A4/オートシートフィーダ | ¥26,800 |
| LBP-310 | 600dpi レーザー | ¥36,800 |
| LBP-A304E | A3レーザープリンタ | ¥39,800 |
| LBP-B406E | 98用B4レーザープリンタ | ¥17,800 |
| LBP-B406EII | | ¥19,800 |
| LBP-B406G | | ¥22,800 |
| LBP-B406GII | 600/480dpi 4B | ¥19,800 |
| **EPSON** | | |
| LP-8000S | 98用B4レーザープリンタ | ¥39,800 |
| MJ-5000C | バブルジェットカラー,A3,ハガキ,オートシートシートフィーダ | ¥36,800 |
| MJ-500C | バブルジェットカラー, A4,はがき,オートシートフィーダ | ¥8,980 |
| MJ-700V2C | バブルジェットカラー, A4,はがき,オートシートフィーダ | ¥9,980 |
| **H.P.** | | |
| DESKJET850C | インクジェットカラー | ¥19,800 |
| Desk Writer 550C | インクジェット | ¥9,980 |
| DeskWriter C | 15' 24.5k-69KHz | ¥8,980 |
| DeskWriter320 | カラー, A4 | ¥9,980 |
| DeskWriter600 | JET | ¥14,800 |
| DeskWriter660C | | ¥17,800 |
| **NEC** | | |
| PC-PR1000EW | ページプリンタ,WIN95対応 | ¥29,800 |
| PC-PR101/63 | 10'ドットインパクト 24ドット印字速度 | ¥22,800 |
| PC-PR2000 | B4/ドットプリンタ/240dpi/ | ¥24,800 |
| PC-PR2000FW | | ¥39,800 |
| PC-PR201/63 | B4/ドットプリンタ/160dpi/カラー8色 | ¥24,800 |
| PC-PR201/65 | 15'98用ドットプリンタ | ¥39,800 |
| **スキャナ** | | |
| **EPSON** | | |
| GT-5000WINS | DX4(75)/8/540 | ¥27,800 |
| GT-6500ART2 | MAC用 フラットベッド | ¥19,800 |
| GT-6500WIN2 | | ¥19,800 |
| GT-9500WIN | フラットベット | ¥49,800 |
| **ワープロ** | | |
| **CANON** | | |
| CW-J1C | カラー印刷,表計算,グラフ,図形編集 | ¥44,800 |
| CW-J1V | カラー印刷,表計算,グラフ,図形編集 | ¥49,800 |
| CW-J1VC | | ¥54,800 |
| J5 | インクジェットプリンタ搭載 | ¥36,800 |
| **CASIO** | | |
| CX-11 | | ¥47,800 |
| CX-300 | 昇華対応プリンタ,フルカラー写真印刷, | ¥49,800 |
| CX-7 | | ¥47,800 |
| CX-70 | 和10欧19書体/カラー画面/フルカラー印 | ¥49,800 |
| CX-7000 | | ¥79,800 |
| G-880ST | モノクロ,垂れ幕,表計算,マウス,DOS文 | ¥49,800 |
| G700 | | ¥49,800 |
| HX-1 | 簡単あいうえお配列,ハガキ20枚 | ¥19,800 |
| PS-10 | 搭載書体:10書体、文書量5 | ¥42,800 |
| PX-9V | | ¥39,800 |
| **富士通** | | |
| LX-3500CT(J) | カラー印刷,表計算,グラフ,図形編集 | ¥69,800 |
| LX-4500NT(OALX45N | カラー/指タッチ/ペン/カラースキャナ/インターネッ | ¥74,800 |
| OA30AX301S | モノクロ/縦形/親指キーボード | ¥19,800 |
| OA30AX401S | モノクロ/縦形/親指キーボード | ¥27,800 |
| OA30LX3-J | | ¥19,800 |
| OA30LX601J | | ¥39,800 |
| OALX3100J | タッチ,カラープリンタ,スキャナ | ¥46,800 |
| **松下** | | |
| FW-J770 | | ¥29,800 |
| FW-U1C100 | | ¥49,800 |
| FW-U1CD300 | | ¥59,800 |
| FW-U1J87 | | ¥39,800 |
| **NEC** | | |
| JX-30SA | | ¥39,800 |
| JX-50MA | カラー/21書体/ペン/スキャナ/インターネット | ¥69,800 |
| JX5500AC | カラー画面・印刷,バーコード,ハガキ, | ¥49,800 |
| JX5700AC | カラーLCD,マジカルバーコード,B4 | ¥79,800 |
| PWP-5UV | モノクロ | ¥42,800 |
| PWP-5ZV | | ¥47,800 |
| **SHARP** | | |
| MR-1 | | ¥79,800 |
| WD-A550 | モノクロ | ¥27,800 |
| WD-A850 | | ¥42,800 |
| WD-C10 | | ¥39,800 |
| WD-C500 | | ¥59,800 |
| WD-J100 | | ¥27,800 |
| WD-M300 | スキャナ,表計算,グラフ,図形,イラスト | ¥49,800 |
| WD-M500 | | ¥64,800 |
| WD-M600 | カラー/26書体/ペン/ビデオ入力/OCR | ¥77,800 |
| WD-X300 | | ¥49,800 |
| WD-X500 | ハガキ B4 モノクロ、スキャナ | ¥54,800 |
| WD-X800 | スキャナーモノクロLLD、ペン | ¥57,800 |
| **東芝** | | |
| JW-03 | | ¥19,800 |
| JW-05H | | ¥29,800 |
| JW-05P | モノクロ/3書体/ペン/6kg | ¥27,800 |
| JW-05V | | ¥19,800 |
| JW-06H | | ¥34,800 |
| JW-06P | | ¥39,800 |
| JW-98V | | ¥89,800 |
| JW-F550 | | ¥39,800 |
| JW-V610 | カラーワープロ,インターネット可能 | ¥69,800 |
| JW-V810 | カラー/23書体/スキャナ/OCR/インターネット | ¥74,800 |
| JW-V850 | | ¥69,800 |
| **電子手帳** | | |
| **SHARP** | | |
| MI-10DC | カラーザウルス デジカメ付き | ¥49,800 |
| PI-6000 | | ¥22,800 |
| PI-6000FX | | ¥34,800 |
| **周辺** | | |
| **CD** | | |
| ICD-400PM | | ¥11,800 |
| KXL-DN740A | | ¥17,800 |
| LF-1001JB(PD) | | ¥17,800 |
| **FD** | | |
| FD1137D(旧) | | ¥1,980 |
| FD1155D(旧) | | ¥1,980 |
| FD1158D | | ¥1,980 |
| PC9881N(8"*2) | | ¥17,800 |
| **HDD** | | |
| 98note用120M | | ¥2,980 |
| 98note用250M | | ¥4,980 |
| 98note用340M | | ¥6,980 |
| EPSON用125M | | ¥3,980 |
| EPSON用200M | | ¥5,980 |
| EPSON用340M | | ¥7,980 |
| Cバス用80MB | | ¥4,980 |
| R,Dシリーズ内蔵40M | | ¥3,980 |
| **LAN** | | |
| 10Base2-T(トランシーバ) | | ¥980 |
| 10BaseT(12ポートハブ) | | ¥3,980 |
| マルチポートトランシーバ | | ¥3,480 |
| 10BaseT(8ポートハブ) | | ¥3,480 |
| 10BaseT(16ポートハブ) | | ¥4,980 |
| Cバス LANカード | | ¥1,980 |
| Mac用イーサカード | | ¥980 |
| ISA LANカード | | ¥980 |
| **生ドラ** | | |
| 3.5EIDE1.2G | | ¥12,800 |
| 3.5EIDE1.3G | | ¥13,800 |
| 3.5EIDE1.6G | | ¥15,800 |
| 3.5EIDE2G | | ¥17,800 |
| 3.5IDE120M | | ¥1,980 |
| 3.5IDE170M | | ¥2,980 |
| 3.5IDE210M | | ¥3,980 |
| 3.5IDE270M | | ¥4,980 |
| 3.5IDE340M | | ¥5,980 |
| 3.5IDE425M | | ¥6,980 |
| **ODP,CP** | | |
| DX2DPR66 | | ¥980 |
| DX4ODP100 | | ¥4,980 |
| ODP486DX(33) | | ¥980 |
| ODP486SX(20) | | ¥980 |
| Am486DX2(66) | | ¥980 |
| Cx486DLC(25) | | ¥980 |
| Pentium(90) | | ¥7,980 |
| i486DX2(66) | | ¥980 |
| i486SX2(50) | | ¥980 |
| i487SX | | ¥980 |
| 68040 | | ¥7,980 |
| **キーボード** | | |
| Mac KeyBoard | | ¥3,980 |
| Mac(旧キー) | | ¥3,980 |
| Mac KeyBoard2(JI | | ¥2,980 |
| Mac 拡張KeyBoard | | ¥6,980 |
| テンキー各種 | | ¥980 |
| 98キーボード | | ¥1,980 |
| 98キーボードWIN95 | | ¥5,980 |
| PS2キー | | ¥580 |
| SUNキー | | ¥5,980 |
| **サプライ** | | |
| Performa 用リモコン | | ¥4,980 |
| Mac角マウス(白玉) | | ¥3,980 |
| Mac丸マウス | | ¥980 |
| マウス | | 100から |
| **その他** | | |
| 98D,Rシリーズ電源 | | ¥3,800 |
| SUN純正8mmドライブ | | ¥29,800 |
| **メモリ** | | |
| **バルク** | | |
| 9801NS/R用 8MB | | ¥3,980 |
| 9801NS/T用6M | | ¥3,980 |
| 9821Ld用32M | | ¥9,980 |
| EPSON 486シリーズ64pin8MB | | ¥4,980 |
| Ne3,Nd2用16M | | ¥4,980 |
| PB5300/190用16M | | ¥7,980 |
| PB5300/190用32M | | ¥13,800 |
| 東芝GT475,SS475用16M | | ¥5,980 |
| 東芝GT475,SS475用8M | | ¥3,980 |
| サテライト用8M | | ¥2,980 |
| **富士通** | | |
| DRAMカード16M | | ¥8,980 |
| DRAMカード8M | | ¥3,980 |
| **I/Oデータ** | | |
| 98Ap,As,Ae,BA,BX | | ¥4,980 |
| 98FA用(8M) | | ¥4,980 |
| 9821Na,Nb用(32M) | | ¥10,800 |
| 9821Nr用(16M) | | ¥6,980 |
| NX/C用(8M) | | ¥3,980 |
| 98DA用(4M) | | ¥2,980 |
| 9801T用(4M) | | ¥2,980 |
| **SUN** | | |
| SUN SS2用16M | | ¥4,980 |

**新品・中古パソコン・周辺・パーツの超目玉品を爆安ご提供中!!おっと一号店では、掘出物がもり沢山。お客様の目でお確かめ下さい。**

## 掲載しきれない商品多数あり!!ご希望の商品は、お問い合わせ下さい。

※上記の金額は10/27現在の価格です。

### 通販システム

**お問い合わせ** 電話、FAXで在庫の確認、入荷予定、販売価格、納期、その他質問等お気軽にお問い合わせ下さい。

▼

**ご注文** 納期と価格をご確認の上ご発注いただきます。ご注文等、お見積りご希望の方FAXいたします。

▼

**ご入金/送金** 代金のお支払い方法・・・●銀行振込 ●現金書留●代金引換(要手数料)商品は入金後すぐに発送致します。

●初期不良の交換、修理行っております。
●一般企業、各種学校等の大量導入も是非ご相談下さい。

### 高額買取システム

**買取専用DIAL:03-5256-3251**

**お問い合わせ** 電話、FAXで当社のバイヤーと価格を決めて下さい。

▼

**ご発送** 品物は着払い(1万円以上の商品に関して当社負担)でお送り下さい。査定は無料です。

▼

**送金** 査定後、すみやかに(2~3日以内)送金致します。

●新品・中古問わず買取いたします。(こわれたコンピュータもご相談下さい。)●業者の方も大歓迎。(3億円用意)●店舗では買取は行っておりません。

### 代引システム 手軽でラクラク!!

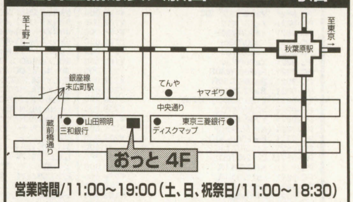
| 商品代金 | 代引き手数料 |
|---|---|
| 1万5千円以下 | 500円 |
| 10万円 以下 | 1,000円 |
| 20万円 以下 | 1,500円 |
| 30万円 以下 | 2,000円 |

### クレジットカードでのお支払いもOK!(但し、要来社)

取り扱いクレジットカード

UC VISA MasterCard NICOS

### 超目玉品爆安大放出! otto1号店




営業時間/11:00~19:00(土、日、祝祭日/11:00~18:30)
千代田区外神田3-16-17住吉ビル4F(木曜定休)
詳細はTEL.03-3256-1118 FAX.03-3256-1138にお問い合わせ下さい。

### 正社員・アルバイト募集中

業務拡張のため、正社員、アルバイトを募集中です。パソコンに詳しい方、経験者優遇致します。(未経験者も歓迎。)
詳細は電話でお問い合わせ下さい。
TEL03-5256-3801

## 新品から中古まで、豊富な商品情報を24時間いつでも引き出せます。

インターネットメールアドレス ottonet@bell24.or.jp

TOMOEのFAX安い店ベスト5 FAX.0990-51-4141

ホームページアドレス http://www.bell24.or.jp/www/ottonet

OTTOネット BBS開局 03-5256-5233

〒101 東京都千代田区神田須田町2の2

インターネット
## ホームページ展開中!!

利用して面白いショップ展開をめざして開設しております。営業のご案内募集等のお知らせなどを掲示します。本誌広告とあわせてホームページもご利用下さい。

中古パソコン本体，周辺機器の在庫情報や各種リンクコーナー，個人ページの掲示等楽しめるホームページをめざしています。

http://www.din.or.jp/~jhousef1/

入居者募集中!! ホームページをお持ちの方，情報ハウスのページ内に建っていますリンクタワーに入居しませんか？ ここに住んで多くの方に訪問してもらいましょう 希望者多数の場合は期間限定，家賃はなし お待ちしてまーす（画面上の話ですが…）

**これは便利！メールで買取見積りOK！**

インターネット ⇨ jhousef1@din.or.jp
ニフティからは ⇨ 上記アドレスの前に INET: を加えて下さい。
件名(題名)は 買取 でお願いします。

中古パソコン&ソフト全国通販SHOP
## 情報ハウス
☎0462(57)1605

## 古いパソコンも取扱中です

## ゲームソフトもパソコンも情報ハウスにおまかせ!!

## ゲームユーザーに大人気!!

**そふとぷれす** 申込み方法が変わりました。⇩

情報ハウスでは，根強い人気のMSX，PC-88，X1などの旧型のパソコンからX68000やPC-98 FM-TOWNS，Windows機などのパソコンで使用します現物ゲームソフトの在庫と販売価格を掲載したソフト在庫リスト**そふとぷれす**を発行しています。このリストは，申込みのあった時点での在庫を掲載してお送りしています。（常時ソフトの追加と削除の繰返し）古いゲームをおさがしの方や数種類のパソコンを所有されている方には特にオススメ!! この在庫リストをご希望の方は，80円切手6枚同封のうえ情報ハウスリスト係までお申込み下さい。(現在は機種別ではなく総合リストです。)

**そふとぷれす**対象ソフト（お捜しソフト見つかるかも？）
＊MSX1／2 ＊PC-9801／21(3.5／5／CD)
＊FMタウンズ ＊PC-8801 ＊X1シリーズ
＊X68000 ＊Windows用(95／兼用) etc...

今後もいろいろなジャンルのゲームソフトを取扱い充実させていく予定ですがリスト送付時点で掲載されていても，お客様の注文時に売り切れになっている場合があります。何卒ご了承下さい。なお**そふとぷれす**は封書でのお申込みのみの受付けになります。TEL，FAX，Eメールでのリストのご請求は出来ません。**そふとぷれす**は休業日を除いて，お申込みのあった当日か翌日には全て発送しております。ご利用お待ちしております。

ハード在庫お問合わせはお電話でもOK!!（ホームページでも在庫情報を掲示中）

## ゲームソフト買取中で〜す

下記の機種用ゲームソフトを大募集しています。
情報ハウス買取係までどんどん送って下さい。

＊PC-98シリーズ(CD/5/3.5) ＊PC-8801／VAシリーズ
＊FMタウンズ ＊FM77／AV ＊X68000／MZシリーズ
＊MSX1(ロム) ＊X1／turbo ＊Windows用(95／兼用)
＊MSX2(ロム／FD)〜 ＊マスターシステム，マークⅢ

＊書籍類(MSX／X1／X68K) ＊テープ版(X1／MSX)
＊音楽／グラフィックソフト ＊PC-98用(5/2DD版)

**MSX／X1関連大歓迎!!** マウス/データレコーダー Jパッドなども OK!!
（外箱/説明書がないゲームソフトも買取りいたします。）

お願い（宅配便かゆうパックでお送り下さい）
買取品を送られる場合は，住所，氏名，電話番号，品名を書いたメモを同封して下さい。18才未満の方は保護者の方の代理申込みになります。（運転免許証，学生証，パスポート，保険証いずれかのコピーも必ず同封して下さい）

＊PC-98，X68000，FM-TOWNSの各本体を含んだ買取りの場合は在庫調整等で買取りを中断する場合がありますので，事前にFAX，封書，Eメールなどでお問合わせ下さい。尚ソフトのみの買取りは8本以上で現在実施しています。PC係

## パソコン&周辺機器 買取実施中!!

迅速処理!!

＊PC-9821P133〜 ＊PC-88FA〜 ＊MSX2(FD)〜
＊68000(2MB)〜 ＊FMタウンズⅡ〜 ＊X1turbo〜
＊68/タウンズ/X1専用CRT ＊3modeCRT ＊FDD(W)
＊98専用HDD(240MB〜I/F付)他（98ノート類は除く）

Computer Communication（パソコンライフサポートSHOP）
## 情報ハウス
神奈川県座間市入谷4-15-2-307
TEL0462(57)1605（第2，4土・日・祝 休業）〒228
FAX0462(57)1605(24時間) 受付時間AM11:00〜PM6:00

封書，FAX，Eメールによる各種お問合わせ大歓迎!!
通信販売専門ショップのため直接のご来店は出来ません。

---

# TEL06-644-0554
電話受付11：00〜19：00/FAX06-647-5168

## 商品超特価コーナー 税別

<本体>
PC-98NX VS30D/M7 CD1 ¥422,000
PC-98NX VS30D/M7 DD1 ¥429,000
PC-98NX VS30D/M7 CB1 ¥344,000
PC-98NX VS30D/M7 DB1 ¥351,000
PC-98NX VS26D/M7 CA1 ¥291,000
PC-98NX VS26D/M7 DA1 ¥297,000
PC-98NX VS26D/MZ CA1 ¥252,000
PC-98NX VS26D/MZ DA1 ¥258,000
PC-98NX VS26D/S7 CA1 ¥271,000
PC-98NX VS26D/S7 DA1 ¥278,000
PC-98NX VS26D/SZ CA1 ¥232,000
PC-98NX VS26D/SZ DA1 ¥239,000
PC-98NX VS23D/S5 CA1 ¥232,000
PC-98NX VS23D/S5 DA1 ¥239,000
PC-98NX VS20C/S7 CA1 ¥219,000
PC-98NX VS20C/S7 DA1 ¥226,000
PC-98NX VS20C/S5 CA1 ¥193,000
PC-98NX VS20C/S5 DA1 ¥200,000
PC-98NX VS16C/S5 CA1 ¥174,000
PC-98NX VS16C/S5 DA1 ¥180,000
PC-98NX VP23CWXBA1 ¥468,000
PC-98NX VP23CWXAA1 ¥455,000
PC-98NX LV16CNSDAF1 ¥344,000
PC-98NX LV16CWSCAF1 ¥323,000
PC-98NX LV16CWSDAF1 ¥330,000
PC-98NX LV13CWDCAF1 ¥239,000
PC-98NX LV13CWDDAF1 ¥245,000
PC-98NX AL20CTSAAF1 ¥344,000
PC-98NX AL13CBSA1 ¥232,000
PC-98NX MB12CUD-C1 ¥157,000
PC-98NX MB12CUD-D1 ¥163,000
PC-98NX MB12CUD-A1 ¥143,000
PC-98NX FN23CCXAAL1 ¥360,000
PC-98NX FN20CCDAAL1 ¥258,000
PC-9821 V233 M7 C3 ¥265,000
PC-9821 V233 M7 D3 ¥271,000
PC-9821 V200 S7 C3 ¥209,000
PC-9821 V200 S7 D3 ¥226,000
PC-9821 V200 S5 C3 ¥184,000
PC-9821 V200 S5 D3 ¥190,000
PC-9821 Xa13/W12 ¥102,000
PC-9821 Xa20/W30R ¥155,000
PC-9821 Xa20/D30R ¥148,000
PC-9821 Xv20/W30 ¥200,000
PC-9821 Xa20/W30 ¥162,000
PC-9821 Ra266/W30R ¥239,000
PC-9821 Ra266/D30R ¥232,000
PC-9821 RaII23/W30 ¥225,000
PC-9821 V166/S5D2CPUのみ ¥139,800
PC-9821 V200/M7C2 ¥239,000
PC-9821 V200/M7D2 ¥228,000
PC-9821 Nr166/X30F ¥301,000
PC-9821 Nw150/S20C ¥222,000
PC-9821 Ls150/S14C2 ¥241,000
PC-9821 Ls12/D10D ¥151,000
PC-9821 Nr13/S14R ¥226,000
PC-9821 La13/S14R ¥226,000
PC-9821 Nw133/D14D ¥210,000
PC-9821 Nb10/S8 ¥153,000
PC-9821 Cx13/S5TA ¥122,000
富士通 FMV-NC13D ¥137,000
富士通 FMV-NU151 ¥252,000
富士通 FMV-NU153 ¥274,000
富士通 FMV-NU131,133 ¥204,000
富士通 FMV-NU13D1 ¥178,000
富士通 FMV-NU13D3 ¥190,000
富士通 FMV-NP131 ¥248,000
富士通 FMV-NP133 ¥278,000
富士通 FMV-5200T5Pプロ20032/3.2G ¥133,000
富士通 FMV-5166D7P16632/2.5G ¥ 96,000
富士通 FMV-513D6P1P13316/1.2G ¥ 74,800
東芝 サテライトプロ430CDS/1.3 ¥152,000
東芝 リブレット50CTA通電品 ¥121,000
東芝 リブレット60PA-1252JA ¥128,000
シャープ MN-7860 ¥290,000
シャープ MN-5500 ¥240,000
シャープ MN-5450 ¥194,000

松下 AL-N3T516J5 ¥298,000
松下 AL-N2T515J5 ¥243,000
SOTEC WinBook Quattro/R (R5P150MX) ¥178,000
SOTEC WinBook Quattro/R133MT ¥190,000
SOTEC WinBook Quattro/V166MX ¥240,000
SOTEC WinBook Slim Z1P150MX ¥160,000
SOTEC WinBook Slim Z1P133MT ¥180,000
APPLE 2400C/180/16/1.3G ¥292,000
APPLE 1400C/133/16/1.3G ¥277,000
メビウス,アプティバ,東芝,富士通の新製品など大特価 CALL広告の機種はほんの一例です載ってない機種はお問い合わせ下さいこの価格は10月23日の価格の一部です雑誌が出た時は変わっています。

<モニター>
三菱 RD-17V 17インチマルチスキャン ¥ 57,500
三菱 RD-17M 17インチマルチスキャン ¥ 50,000
三菱 RD-17GIIC 17インチマルチスキャン ¥ 78,000
三菱 RD-17GXIIC 17インチマルチスキャン ¥ 62,500
SONY CPD17SF9 17インチマルチスキャン ¥ 60,500
NEC PC-KM175 17インチマルチスキャン ¥ 58,000
CaNtury MODEL4000PCI 9インチLCD/DSTN ¥ 33,000
<プリンター>
NEC Picty80L ¥ 12,800
キャノン BJC-250J ¥ 20,500
キャノン BJC-80V ¥ 35,000
キャノン BJC-430J ¥ 30,500
キャノン BJC-420J ¥ 23,500
キャノン BJC-455J ¥ 33,000
キャノン BJC-700J ¥ 43,000
エプソン PM-700C ¥ 37,000
エプソン MJ-830CS ¥ 28,500
<周辺機器>
カラースキャナ EPSON GT-9500W ¥ 69,500
カラースキャナ EPSON GT-5500WP,S ¥ 37,000
98NXデスクトップ用DIMI/O NX-SD41-16M ¥ 8,000
98NXデスクトップ用DIMI/O NX-SD41-32M ¥ 14,500
98NXデスクトップ用DIMI/O NX-SD41-64M ¥ 28,500
98NXデスクトップ用DIMI/O NX-SD41-128M ¥ 55,000
98NXデスクトップ用ECCI/O NX-ECC41-16M ¥ 9,500
98NXデスクトップ用ECCI/O NX-ECC41-32M ¥ 16,500
98NXデスクトップ用ECCI/O NX-ECC41-64M ¥ 31,800
98NXデスクトップ用ECCI/O NX-ECC41-128M ¥ 61,500
98NXノートパソコン用EDOI/O NX646-16M ¥ 8,000
98NXノートパソコン用EDOI/O NX646-32M ¥ 14,500
98NXノートパソコン用EDOI/O NX646-64M ¥ 27,000
新V,Xc用EDOI/ONE-EDO-16MX2T ¥ 14,800
新V,Xc用EDOI/ONE-EDO-32MX2T ¥ 28,800
新V,X,RA,用ECCEDO I/O NE-ECC-16MX2T ¥ 17,800
新V,X,RA,用ECCEDO I/O NE-ECC-32MX2T ¥ 33,800
新V200,Xc16用DIM I/O NE-SD4100-32M ¥ 15,000
La,Na,Nb,Nr用 I/O Nr-64-32M ¥ 18,500
La,Na,Nb,Nr用 I/O Nr,Nb64-64ME 各¥ 33,800
CPUアクセラレーター I/O PK-Ne75L ¥ 1,500
CPUアクセラレーター I/O PK-NSA66 ¥ 1,500
グラフィクアクセラレーター I/O GA－PII8/PCI ¥ 29,800
UitraSCSIIFカード I/OCBSC-A(ノート用) ¥ 19,000
ビデオコンバーター 電波 XRGB-1 ¥ 19,500
EDO32Mx2T 富士通 FMV-M64E ¥ 23,800
デジタルカメラ NEC ピコナPC-DC200 ¥ 25,800
<音源>
サウンドボード NEC PC9801-86 ¥ 16,500
YAMAHA HELLO MUSIC100 ¥ 67,800
ローランド SC88PRO ¥ 62,800
ローランド SC88VL ¥ 49,500
ローランド SC55mkII ¥ 39,500
ローランド ミュージ郎SC-88PRO ¥ 71,800
ローランド ミュージ郎SC-88VL ¥ 58,500
ローランド ミュージ郎SC-88ST/SP ¥ 49,000
ローランド ミュージ郎SC-88ST ¥ 43,800
ローランド ミュージくん ¥ 28,800
ローランド S-MPU-IIN ¥ 15,500
CASIO S2－70W(MIDI内蔵スピーカ) ¥ 15,800
三菱 DS－71P (スピーカ) ¥ 8,000
<MO・HD・CDR・FD>
I/O UHDS-H4G ¥ 62,000
I/O UHDS-H4G/UPCI ¥ 71,800
I/O UHDS-H2G ¥ 35,500
I/O UHDS-H2G/UPCI ¥ 45,000

I/O HDVS-2G ¥ 33,000
I/O HDI-2.6G/98 ¥ 28,500
I/O MOF-230W/SPCI (外付230MMOPCIバス) ¥ 47,000
I/O MOF-640/SPCI (外付640MMOPCIバス) ¥ 69,500
I/O MOF-640B (内蔵640MMOSCSI-2) ¥ 54,800
I/O MOF-230B (内蔵230MMOSCSI-2) ¥ 34,800
I/O CDV-PX24 (外付CD) ¥ 22,500
I/O CDR-PVX24/PCSC (外付ノート用IF付) ¥ 59,500
I/O CDRW-RX26 (外付CD-RW) ¥ 65,800
I/O CDRW-RB26 5インチ (内蔵CD-RWSCSI-2) ¥ 58,500
I/O CDPS-PX12 (外付ポータブルCD-ROM) ¥ 29,800
I/O CDPS-PX12/PCSC (外付ポータブルIF付) ¥ 33,800
ICM NV-250 (ノート用HDD) ¥ 7,800
ICM CD－300F (内蔵IDE用CD-ROM) ¥ 5,800
<ワープロ>
各社広告に載っていない機種も大特価で販売中です。!!
NEC JX30SA ¥ 64,800
NEC JX55MA ¥100,000
NEC JX70MA ¥120,000
シャープ WD-M700 ¥102,000
シャープ MR-2 ¥162,000
東芝 JW-V850 ¥ 90,000
東芝 JW-F510 ¥ 44,000
富士通 オアシスLX4500NT Plus ¥102,000
富士通 オアシスLX4500 ¥ 82,000
カシオ CX-8000 ¥110,000
カシオ CX-5000 ¥ 65,800
カシオ HX-1 ¥ 35,800
<電子手帳・モバイルギア>
富士通オアシスポケット3 ¥ 32,000
SHARP MI-506 ¥ 71,800
SHARP MI-506DC ¥105,800
SHARP PI-6000 ¥ 13,800
SHARP PA-Z500 ¥ 7,800
SHARP PA-Z300 ¥ 6,800
SANYO SWP-ER500 (ラベルワープロ) ¥ 16,800
その他何でも見積り迅速にFAX致しますFAX専用回線の方のみ

## 新品高額即買取OK!!

●新品買取相場は、TELでお問い合わせください。
●商品はすべて新品! もちろん“メーカー保証付”です。
●商品在庫および価格は常に変動しております必ずTELにてお問い合わせ下さい。
●広告の商品はほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
●買取、下取りもOK!!TEL、ハガキFAXにていつでもお問い合わせ下さい。
●業者の方大歓迎!!5千万円まで即金、超高価にて買い取ります。
●MSX,TOWNS,X68000,PC88は3号店トムで取り扱い中です。超高価にて買い取ります。TEL.06-649-1098

## 中古コーナー （一例）

| 中古機種（一例） | 買取価格 | 販売価格 |
|---|---|---|
| PC9821 V200M7（S7は1万円安、V166S7は3万円安） | 150,000〜 | 180,000〜 |
| PC9821 VIO/S5（V12は1万円高、V13は2万円高） | 50,000〜 | 65,000〜 |
| PC9821 VIO/S7（V12は1万円高、V13は2万円高） | 60,000〜 | 75,000〜 |
| PC9821V16 S5（M7は3万円高） | 80,000〜 | 100,000〜 |
| PC9821 V2OS5（M7は3万円高） | 100,000〜 | 140,000〜 |
| PC9821Ce2 モデルS2（Ceは1万円安） | 20,000〜 | 30,000〜 |
| PC9821Cs2S3,Cb/2D（Cb2B,Cb/2Tは1万円高） | 25,000〜 | 40,000〜 |
| PC9821Cx2/SI5T (17Tは1万円高、CX3は1万円高) | 40,000〜 | 50,000〜 |
| PC9821Ct20（Ct16は4万円高） | 140,000〜 | 170,000〜 |
| PC9821Xa10/C12,Xa7e/S17(Xa12は1万円高) | 50,000〜 | 60,000〜 |
| PC9821 Na7/H5（CH3は1.5万円安、H7は2万円高） | 80,000〜 | 100,000〜 |
| PC9821Nr166X30F | 200,000〜 | 240,000〜 |
| PC9821Ne,Ne2（Ndは1万円安） | 35,000〜 | 50,000〜 |

## 代金引き替えOK! 超低金利ローンOK!!

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,TOWNS,ゲーム機,周辺機器なんでも売り買いOK!!

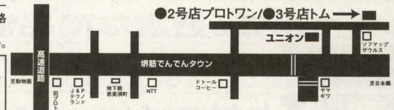
| | | |
|---|---|---|
| PC9821La 10/8（5は1万円安） | 80,000〜 | 110,000〜 |
| PC9821Nr13D10A.B | 90,000〜 | 130,000〜 |
| PC9801NS,FA/U2,BX,BA,BX2,BA2,BX3 | 5,000〜 | 10,000〜 |
| PC9801NS/R（NS/T,NS/L40は1万円安） | 15,000〜 | 25,000〜 |
| PC9801NC (NXC,NACは1万円高) | 20,000〜 | 30,000〜 |
| PC9801NS/A（Nmは5千円高） | 20,000〜 | 30,000〜 |
| PC9821Lt2/7A（3Aは2万円安） | 55,000〜 | 65,000〜 |
| PC9821Nb7/C8（Nb7/5は3万円安） | 75,000〜 | 100,000〜 |
| PC9821Na9/H8（Na12/S8,Na12/H10は2万円高） | 100,000〜 | 120,000〜 |
| PC9821Na13/H10（C10は1万円安） | 130,000〜 | 160,000〜 |
| PC9821Nr15/S14F（S10は2万円安） | 150,000〜 | 180,000〜 |
| ペンティアム100,DOS/V機（P166は2万、P166は3万円UP） | 30,000〜 | 45,000〜 |
| アダルトゲーム、CD-ROM、LDソフト高価買取中 | 直接宅配便でお送り下さい。 | |
| MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ | 8,000〜 | 20,000〜 |
| MSXターボR AI-ST (GTは2万円高) | 15,000〜 | 40,000〜 |
| MSX用ディスクドライブ | 10,000〜 | 18,000〜 |
| X68K 600C/ACE/PRO/PROII | 8,000〜 | 20,000〜 |
| X68K エキスパートI,II/スーパー（1万円高） | 20,000〜 | 35,000〜 |
| X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D | 8,000〜 | 16,000〜 |
| X68000CRT 603D/604D/606D/608D | 5,000〜 | 10,000〜 |
| X68000XVI (コンパクトは2万円安、CZ500は6万円高) | 50,000〜 | 80,000〜 |
| FMタウンズIIフレッシュ（Eは1,5万円高） | 15,000〜 | 35,000〜 |
| FMタウンズマーティ（プレイステーションは5千円UP） | 7,000〜 | 12,000〜 |
| MSX用プリンターFS-PC1 | 5,000〜 | 12,000〜 |
| 15インチマルチスキャンモニター（17インチは1.5万円高） | 10,000〜 | 20,000〜 |
| リブレット50（20は4万円安、60は2万円高） | 70,000〜 | 90,000〜 |
| ミュージ郎 SC88PRO | 40,000〜 | 55,000〜 |
| 電波 XRGB-1 | 10,000〜 | 14,000〜 |
| ワープロ専用機、プリンター、MO、HDD、MIDI等 | TEL | TEL |

クレジット金利表

| 回数 | 1 | 3 | 6 | 10 | 12 | 15 | 18 | 20 | 24 | 30 | 36 | 42 | 48 | 54 | 60 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 金利% | 2.0 | 2.5 | 3.8 | 5.3 | 5.5 | 8.3 | 9.4 | 10.0 | 11.0 | 14.0 | 15.3 | 18.0 | 20.0 | 23.5 | 26.0 |

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク
(フクイマサキ)




※最新の販売、買取情報はTELでチェックしてください。

Union Computer Network
## ユニオンコンピューターネットワーク
〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23
注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日、日時指定可、品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

| 送料表 | A1200 | A1500 |
|---|---|---|
| 代引手数料 | 1個口に付1500 | |

※北海道、沖縄、離島は別料金

# NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

特典（ソフトのみ）
● 3万円以上 500円引き
● 5万円以上1000円引き
● 10万円以上2000円引き

## Windows95 or 3.1

—— SLG, RPG, その他一般 ——

各14,100円バリュー将星録&天翔記, WiningPost3&2Withパワーアップキット, TEO—もうひとつの地球—フィンフィンわくわくセット, デジタル攻略セット三国志Ⅴ, 各11,980円エヴァンゲリオン鋼鉄のガールフレンド, 三国志Ⅴ, 各11,580ウイニングポスト3Withパワーアップキット, 太平洋戦記, 11,300円MS-Flight Simulator Ver6.0日本語版, 各10,780円花火職人になろう豪華版, A列車で行う5, バリューズ航海時代3&2, SIM ISLE, 各10,120円GOLDシヴイラゼーションⅡ日本語版, 各9,280円ザ・コンビニまるごとセット, 紺碧の艦隊2ADVANCE, 各9,000円A列車で行う完全版, 3×3EYES～転輪王幻夢～, 各8,580円ヴァンテージマスター, 銀河英雄伝説Ⅴ, フライトコマンダー, サイバーストーム完全日本語版, 天下統一乱世の覇者クロニクルバリューパック, 銀河英雄英伝説ⅣEX, シュヴルツシルトEX＋for wIN95, 鉄鎖の星群, 各8,230円ホワイトダイアモンド, マジックザギャザリング完全日本語版, 銀河英雄伝説ⅣEXバリューパック, パチンコホール新装開店, スーパーエアーコンバットⅡ, ナンバーズ究極の作戦3, ガッツンガーターズ, エーベルジュ・スペシャル～恋と魔法の学園, 水滸伝～天導一〇八星, 太閤立志伝, ブラックマジック, 赤い壁の戦い～三国志演義2, ハイブリッドエンジェル, 釣道2, 天地無用!登校無用, あやかし忍伝くの一番, バーチャファイター2, 電脳戦記バーチャロン, G-POLICE, 3Dシューティングメーカー(Power VR専用), ブリッツシュトラーセ, スーパーユーロファイター2000, シューティングツクール95, 2D格闘ツクール95, テーマホスピタル, ディトナUSAエボリューション, リンクデバイサ2074, 各7,850円アマランス1, 魔法使いになる方法～夢見る星の物語, 馬なり1ハロン劇場3DX, アンク2～ツタンカーメンの謎, ファーランドサーガ時の道標, 新テーマパーク日本語版, かわいい女, 大戦略マスターコンバット, ジェットファイターⅢ, ルナテックドーン～Passnge～トレジャーセット, バーチャファイター2, 各7,390円BOYS BE…, 天下統一～相剋の果て, マンクスTT, Diablo(E)ディアブロ・オータム・キャンペーン版, ダークレイン, グランプリマネージャーⅡ, セガワールドワイドサッカーPC, A列車で行うⅣ, Sierra Pro Pilot, 毛利元就～, The SettlersⅡ, ロードラッシュ, バーチャコップ, 各6,980円快刀乱麻, スターダイバーズ, ラストガーディアン2, コマンド&コンカー完全日本語版, 花火職人になろう普及版, 野球道3・初回限定版, ダンジョンキーパー, フライトアンリミテッド,

各6,450円大航海時代Ⅱ, 実機パチスロシュミレーター3, DOMINION, SANKYO FEVER実機シュミレーションPC Vol.2, 礎ーいしずえー, QUAKE, ZERO DIVIDE, 闘神伝2, インクレティブルマシーン3, ときめきメモリアルforever with you, フロンティアブレイン, 新英雄伝説レギュラー版, 大逆鱗Ⅱ, ロードモナークPRO, ルナテックドーン開かれた前途, Jaja馬カルテット(限定版は8,230円), スレイヤーズはいぱあ(各5,580円スレイヤーズはいぱあ・TV, NEXT,) 各5,980円戦巫女ーいくさみこー, ザ・コンビニアナザワールド, ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.4・どきどきびっくり箱豪華版, トラフィック・コンフュージョンⅡ, ザレジェンド オブ EDEN2, ソーサリアンフォーエヴァー・レギュラー版, ムーンドラゴン, 各5,680円ウイザーズハーモニーfor win95, メビウスリンク2, シムシティ2000スペシャルエディション, シムタウン, ザ・コンビニ, 新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol.1～Vol.2, 新世紀エヴァンゲリオンスクリーンセーバーV2初回版, 新世紀エヴァンゲリオンコレクターズVol.1, 2, 3, 4, 5, 各5,530円ザ・バスフィッシング, スカイターゲット, ウキウキ釣り天国4(川物語), 3(人魚島のボート釣り), トレインシュミレーター東海道線, 京浜急行, 東武東上線, 各5,350円時を超えた手紙, 黄金の羅針盤, 琥珀色の遺言, ロードス島戦記ー灰色の魔女, ロードス島戦記Ⅱ～五色の魔竜, ディスクトップのメイドさん第2巻シンディ限定版, 各5,120円ワンだーLifダッシュ, ガジェット完全版, 信長の野望将星録パワーアップKit, ウイニングポスト3パワーアップキット, 各4,880円親子で楽しむルーブル美術館, 麻雀の先生, Dear Cat, 雀道Ⅱ, Greg Norman GOLF, アンク1～ピラミッドの謎, 真サムライスピリッツ, ジャングルパーク, Diar Dog, タイトーレトロアーケードパック, ふらわっこ, 各4,120円ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol1～Vol4(どきどきびっくり箱), 各3,230円酒楽97, 日本百名山第1集(シンフォレスト), パチンコmini Vol.1, Vol.2, Vol.3, Vol.4, Vol.5, 各2,480円たまごっちCD-ROM, 銀河英雄伝説スクリーンセーバー1, 各2,140円ぷよぷよreprice edition, Klik&PlayゲームコレクションⅡ,

—— Windows95・その他 ——

各7,380円家庭の医学, 6,480円脳・アラーム!!, 10,780円インターアクティブ人体百科ヒューマンボディー2.0,

—— Win95将棋・囲碁・麻雀 ——

各10,780円手談対局, 囲碁好敵手, AI囲碁6, 詰碁プロ, 金沢将棋95, 柿木将棋2, 森田将棋97, 風雅対局本因坊, 各9,120円最強の囲碁, 碁聖ゴライアス, 各8,580円将棋最強3, 蒼龍(麻雀), 戦略将棋, 各8,230円棋太平for win95, 麻雀大会2スペシャル, AI将棋Ver.2, 各3,340円お父さんのための将棋, お父さんのための囲碁2,

—— Windows95・18禁ソフト ——

各8,530円無人島物語X外伝, GOKO3参上!!完全版, 各7,980円VIPER—F40—初回限定版(オリジナル電卓付), ブランマーカーTwin, VIPER-V16, 虜ーとりこー2, 各7,320円同級生2, 人形使い2, アリスの館4・5・6, 各6,980円コレクター～制服の目覚める時, Nailsーネイルズー, 雪降る季節へ～想いあなたに, 迷子の気持ち, 帝都奇譚, 女神の微笑, LOFTY FORM, 研修医, R・K(リバーシブル・カルテ), 涙・流星のサドル, ガイナロックR, MORMOTTEーモルモットー, 淫内感染, 聖少女戦隊レイカーズⅢ, TO Heat, お嬢様を狙え, 朱鷺色の末裔, ディアボリックルーン, BE HAPPY～恋舞う学園, 赤い水晶の瞳, 妖女乱舞, 2, 花の記憶第3集, くすり指の教科書2, 痕・きずあと, 誓いのエッセンス, 悶絶ファイター, ラブエスカレーター(MS-DOSモード), First Step, Funny Honey, ここは楽園荘, 2, さよならの向こう側, モラトリアム・プラス!狂宴・悦楽のレクイエム, 各6,630円放課後マニア倶楽部, 恋の律動Rhythm, Pia☆キャロットへようこそ!!2, 教育実習, 官能教習, Heart work, マーシャルエイジ2, Ribbon2, ツーショットDiary95, しゃぶり姫～陰の章, 魔性のかお, ペロペロCandy, きゃんきゃんバニープルミエール2, バーチャコール3, 亜紀子HARD, 同窓会, ウインターキス, 遺作, 家庭教師, 文化際2, 魔女狩りの夜に, 48～図形の恋, かおりクライマックス2, 放課後恋愛クラブ, テイルスナイツ～夢鏡の巫～, ハートの破片, 密猟区, クエント, 同棲, Sweet Days, めぐり逢い, 猟奇の檻第2章, STARS, 追跡者ーストーカー, 悪夢95, 各6,280円ぎりぎりパラダイス, M HARD, 聖翼学園セラフィタ, 地獄SEEK, ツーショットDiary, パチャドテQ, 各5,980円帰還～RETURN, わる(悪)ーいたずらー, Xtasy, X-change, 思春記, サティア95Her, うきうきアイランド, MOON, マッド・パラドックス2, 邪淫獣神伝JEVALD, お兄ちゃんへ, もにもにっくす, 自慰(G)ジー, うきうきアイランド, 試験休みは密の味, 月光獣, や・く・そ・く, 黒山羊, 解剖狂室, まじかるバニー, DOOP～ドープ～, さや/すみれ, カオスブラッド, 歪～ひずみ～, 慾～むさぼり～, ラビッド・ヘリックス, 脳力者, ローズ・ブラッド, 秘書っ娘クラブ, リベンジ, みお&みほ, メイド物語, ときめいて誘惑, リビドー7インパクト, 各5,630円かえるによ・ぱにょ～ん, PIL ca SEX, 館やかた, 河原崎家の一族, 野々村病院の人々, ガール2, Piaキャロットへようこそ!!, エイミーと呼ばないで, チェリージャム, 転校生, 復讐, いたずら, 各5,350円かりん, なぎさ100%, 告白, FOR YOU, XENON, 娘々ドリーム, CDガール～歌姫達の恋物語, カオスQueen遼子シナリオ1, 2, 3, おねえちゃんビデオ, クロンドール課外授業, ルームメイト, みあ, 性鬼, 拘束上巻, 拘束下巻, バーチャコール2, 隷嬢セーラ, 各4,580円あゆ, なお, 牝猫秘書室, 淫DAYS2, 卒業写真, 卒業旅行, インターハートコレクションVol.3, 放課後恋愛クラブ恋のアンサンブル(要・本体ソフト), ハーレムブレイド, 各4,120円全国制服美少女グランプリVol.0, Vol.1～, Vol.5, 各3,780円闘神都市Ⅱ, ランスⅣ, 亜紀子GOLD, 尋問遊戯, 各2,990円VIPERデジタルイラストレーションズ1, 2, 3, 4, 5, きゃんきゃんバニーリミテッド5・½, めがきゅ～とVol.2, ランス4.1, 4.2, あゆみちゃん物語, アンヴィバレンツ, 裏マン開美少女編Vol.1, 2, 3, 4, 5, 各2,800円シュークリーム・創刊号, Vol.2, Vol.3, Vol.4, Vol.5, 各2,000円裏マン開・裏本編Vol.1A, 1B, 2A, 2B, 3, 4, 5, UNDER GROUND PREMIUM美少女編Vol.1, 2,

—— Windowa95ビジネス・ユーティリティ他 ——

(5,860円G・CREW5), (7,250円Klik&Play), (6,550円筆まめV8), (5,980円ミッキーのマジックペイント), (13,200円ホームページビルダーV3), (8,750円まいと～く Live Phone), 各10,750円スーパーKIDインターネットパック, Windows DRAW5日本語版, 27,300円Daisy Art97, (Daisy Collage Ver1.5は10,800円) 各78,800円MS-Visual C++5.0(J)Pro, MS-Visual Basic V5.0 Pro, 8,230円C言語マスターめじろ+2.0, 33,430円C言語マスターめじろ+Ver1.5, 各12,980円Windows95アップグレード新パッケージ, 5,720円MS-PLUS!95, (27,300円F-BASIC97)(16,500円TURBO C++5.0J), 34,300円ミュージくん2, 13,600円ヴァーチャルミュージくん2, 15,800円MUSIC PRO for Windows Ver3.0 9,450円携速95(HDDにCD-ROMを丸ごと圧縮インストール)オーディオCD対応,

## PC-9801(3.5″)シリーズ

—— 18禁ソフト在庫品特価 ——

各3,500円パラダイスコール, PETいんが～, エレスト, ぽわぞん, 好き!, レッドコブラ, フロンティア, ねこまんまEX, デンゲキデビジョン, 柊坂の旧館, ガラスの運命, メリーゴーランド, スクールガールズ, 各4,500円乱世ーRANZE, れきあい, OL捜査網, 各5,500円聖翼学園セラフィタ, 人間昆虫・覗き, スタートラップ, 銀白色の楽園, MHARD, タニア, 各6,980円YU-NO, 同級生2, 下級生, Sweet Days, 雛鳥の囀, 官能教習, 教育実習, M・HARD, 各9,800円プリンセスメーカー2, アイドルプロジェクト2,

—— SLG・RPG・その他在庫品特価 ——

各4,500円幻世喜譚, 復刻版三国志, スザク, CRWメタルジャケット, ブラフ超神伝, スタークルーザーⅡ, 各5,500円ザナドウ2リミックス, ブランディッシュリニューアル, 各6,200円三国志Ⅴ, 三国志英傑伝, 信長・覇王伝, 源平合戦, 独立戦争, 昇龍三国志, アマランスKH, 紅い雫, 各7,800円ウイニングポスト2, メルティランサー, 各9,980円三国志Ⅳ, 信長の野望天翔記Withパワーアップキット,

—— PC9821(CD版) ——

8,680円シュヴァルツシルトGX錆びた蒼星, (11,280円儀典・女神転生), 各7,480円ブランディッシュVTスペシャルパッケージ, 在庫特価各6,800円パンツァージェネラル(3.5″), ジェットストリーム, プリティサミー前篇, 卍PSY幽記, スペースシュミレーター, 在庫特価各3,500円パパラッチ, デリシャスランチパック, イフ2, 桜の杜, 尋問遊戯, 夢現ドリーミー, ギャルパニ, 各6,980円ラブ・エスカレーター, Sweet Days,

—— FM TOWNS ——

各4,980円後漢志(三国志歴史シュミレーション), ダークサイドオブジーン(RPG), 各6,980円A列車で行う4, ATLASⅡ, サムライスピリッツ,

—— DOS/Vパソコン ——

在庫特価各7,800円三国志英傑伝, 信長の野望天翔記, パワードール2, 各6,500円フライトコマンダー2, グランプリⅡ, メリーゴーランド, 各4,600円トレインシュミレーター東海道本線, 中央線, 東北本線, 在庫特価各3,800円メビウスロイド, ソーサルキングダム, フエルミオン,

—— アダルトアニメビデオ-CD ——

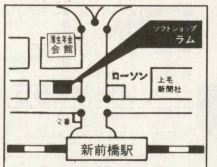
各4,430円奇妙な果実, 綺麗, 愛玩少女, 聖少女, SEEK Vol.1, Vol.2, 奴隷戦士マヤVol.2, アイドル堕天使理奈,

—— DVDソフト ——

6,430円新世紀エヴァンゲリオン, V1, V2, V3, V4, 各5,480円悪魔のような女, 犯されまくったセーラ服第1巻, 2巻, 3巻, さすらい愛が泣いている, リヨン伝説フレアPLUS,

## ゲーム機・ハード, 周辺機器, その他

19,600円PC3D Engine2電脳戦機バーチャロン, 22,800円XRGB-1, 17,800円DISPL(ディスプル), (6,950円セレクティ21), (5,980円セレクティ15), 15,800円N88日本語BASIC(86)(Ver6.3)NEC PC-9800シリーズ全機種, 530円CD-Rメディア74分マクセル, 890円MO DISK 230MB TDK, 2,520円MO-640三菱1枚, 550円3.5″2HDマクセル10枚,




駅より徒歩2分

### ソフト・ハード通販お申込方法

- 上記の価格には消費税５％が含まれています。ご注文はTELかハガキ又はFAXで。

送金方法
- 送料は郵送の場合、500g以下390円、500g以上は小包料金に準ず。宅急便は地域により異ります。郵便の期日指定は別途料金がかかります。
- 代金引換は郵便、宅急便それぞれ420円より、金額により異ります。
- 現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TEL、発送方法を書いて同封。（郵便振替の方は通信欄に記入）郵便振替の口座番号は、00310-5-5733
- 発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
- その他取扱い品、セガサターン、PC-FX、SFC、任天堂64、X68000、FM-TOWNS，PS, 他。

- 営業時間　火曜～金曜12：00～20：00、土曜11：00～20：00、日祭10：00～19：00
  定休日　祭日を除く毎月曜日
- 掲載されていない商品は御問合せ下さい。

（各機種特価品ソフトリスト御希望の方は機種名を記入し、80円切手2枚同封して下さい。）

パソコン・AV専門店
## ソフトショップ ラム

☎027-253-7594　FAX027-253-4369
〒371 前橋市新前橋町 17-13



高額業者価格で 新品 中古 買取

# 旧機種から新機種まで パソコン全国通販

けっこう安い 上質パソコン

## 正しい購入方法

在庫確認 ご注文 ［お電話 / FAX / 電子メール / ホームページ］
▼
ご送金 ［銀行振込 / 郵便振込 / 現金書留 / 代金引換］
▼
商品発送 ［通常は入金確認後即日中に発送OK 代引は先送りです］

## 正しい買取方法

買取価格のお問い合わせ
▼
商品をお送りください
（お客様の連絡先と振込先を同封願います）
▼
査定後送金いたします

★最新リストはFAX又は電子メールにてお送りしますので、「リスト希望」と明記の上送り先を書いてご送信ください ホームページの方でもご覧いただけます
★ご来店のお客様はカードでのお支払OK（VISA, JCB, AMEX, MASTER, DC, MC など）
★右記リスト外の物もいろいろあります
★故障品、パーツ単位の買取も可能です
★複数台ご購入の場合さらに割引します お気軽にご相談ください　担当）中本

発送はクロネコヤマト便にて、全国どこでも送料は¥1500、代引手数料は¥1000

### WINDOWSマシン デスクトップ

| | |
|---|---|
| FUJITSU FMV5133D5 (Pentium133 16MRAM 1.2GHDD 4xCD サンブラ Win'95付) | ¥74,800 |
| EPSON VT513R(ミニタワー型) (Pentium133 16MRAM 1.2GHDD 4xCD サンブラ Win'95付) | ¥74,800 |
| DEC Celebris FR955JA-WD (Pentium133 16MRAM 1.2GHDD 4xCD サンブラ ミレヌアム2M) | ¥72,800 |
| COMPAQ DESKPRO5100 (Pentium100 16MRAM 1.2GHDD 4xCD Win'95付) | ¥64,800 |

### NEC PC98シリーズ デスクトップ

<<< CPU 486以上のマシン >>>

| | | |
|---|---|---|
| 9801BX4/U2 | (DX2-66 3.5″) | ¥32,800 |
| H98SU8-100 | (SX-20 3.5″ 100MHDD 4M増) | ¥27,800 |
| 9801BX/U2 | (SX-20 3.5″) | ¥19,800 |
| 9801FA/U2 | (SX-16 3.5″ FM) | ¥19,800 |
| 9801FA2 | (SX-16 5″ FM) | ¥16,500 |

<<< CPU 386以下のマシン >>>

| | | |
|---|---|---|
| 9801DA/U2 | (386DX-20 3.5″ FM) | ¥17,800 |
| 9801DA2 | (386DX-20 5″ FM) | ¥12,800 |
| 9801RA2 | (386DX-16 5″) | ¥9,800 |
| 9801EX2 | (286-12 3.5″ FM) | ¥9,800 |
| 9801RX2 | (286-12 5″) | ¥7,500 |

★ 各本体には、HDD付きモデルもあります。★

### NEC PC98シリーズ ノート、ラップトップ

| | | |
|---|---|---|
| 9821Ne | (486SX-33 TFTカラー 8M) | ¥65,800 |
| 9801NS/R | (486SL-16 モノクロ) | ¥39,800 |
| 9801NC | (386SX-20 TFTカラー) | ¥49,800 |
| 9801NS/T | (386SL-20 モノクロ) | ¥32,800 |
| 9801NS/E | (386SX-16 モノクロ) | ¥29,800 |
| 9801NS | (386SX-12 モノクロ) | ¥19,800 |

ノート用HDD 40M ¥6,500/80M ¥8,800/340M ¥19,800 等

### MAC

| | | |
|---|---|---|
| PowerBook 150 | (MC68030-33 8M/120M) | ¥39,800 |
| Mac Quadra650 | (MC68040-33 8M/240M/CD) | ¥34,800 |
| MacintoshSE/30 | (MC68030-16 8M/ 40M) | ¥34,800 |
| MacintoshⅡci | (MC68030-25 8M/100M) | ¥29,800 |

### モニタ

| | |
|---|---|
| 17インチ マルチスキャンモニタ | ¥29,800～ |
| 15インチ マルチスキャンモニタ | ¥19,800～ |
| MAC用モニタ 15″ | ¥15,800 |
| KD-1522 (15″ 24K 31K 2モードスキャン) | ¥9,800 |
| KD-881 (15″ 0.28mm 9801ノーマル 24K) | ¥6,500 |
| KD-882 (15″ 0.31mm 9801ノーマル 24K) | ¥5,800 |
| KD-854n (14″ 0.39mm 9801ノーマル 24K) | ¥4,800 |
| その他9801ノーマルモニタ | ¥3,800～ |

### プリンタ

| | |
|---|---|
| インクジェットプリンタ (NEC CANON EPSON 等) | ¥7,800～ |
| PR201シリーズ (15″ ドットインパクト方式) | ¥7,800～ |
| PR101シリーズ (10″ 熱転写方式) | ¥5,800～ |
| その他旧型プリンタ | ¥3,800～ |

### ハードディスク

| | |
|---|---|
| FA FS FX 等用 内蔵 100M SCSI | ¥14,800 |
| DA DX RA21 等用 内蔵 100M SCSI | ¥12,800 |
| DA RA DX RX RL 等用 内蔵 40M | ¥6,500 |
| 外付 1G (98用 SCSIインターフェイス付) | ¥27,800 |
| 外付540M (98用 SCSIインターフェイス付) | ¥21,500 |
| 外付100M (98用 SCSIインターフェイス付) | ¥12,500 |
| 外付 40M (98用 SASIインターフェイス付) | ¥7,500 |
| 内蔵 1G (DOS/V, 98 IDE) | ¥18,500 |
| 内蔵540M (DOS/V, 98 IDE) | ¥12,800 |

★ 内蔵型は、本体とセットなら 割引します ★

### フロッピードライブ

| | | |
|---|---|---|
| 外付 8インチ FDD(ケーブル付) | S ¥12,800 | W ¥19,800 |
| 外付 5インチ FDD(ケーブル付) | S ¥6,800 | W ¥9,800 |
| 外付3.5インチ FDD(ケーブル付) | S ¥7,800 | W ¥11,500 |

### メモリ

72P SIMM NP 8M ¥2,500 /16M ¥5,800 /32M ¥12,500
30P SIMM NP 1M ¥ 800 /2M ¥1,500 /4M ¥ 3,000
98汎用(Cバス) 2M ¥3,500 /4M ¥ 6,500 /8M ¥11,000
FA DA RA H98 等の内蔵 2M ¥3,500 / 4M ¥5,800
98用2M汎用SIMM(PC9801-61U XMC-2000等) ¥ 2,800
98ノート用ラムカード 4M ¥4,800 /6M ¥7,800 /8M ¥9,800

### ビンテージモデル（かなりの旧機種）

| | |
|---|---|
| SHARP X1/X68K/MZ | ¥9,800～ |
| 富士通 FM7/8/77/R/タウンズ | ¥9,800～ |
| NEC 60/66/80/88 | ¥7,800～ |
| 各社 MSX/MSX2/MSX2+ | ¥5,800～ |

パソピア7、SMC-777等の珍機種も豊富に有
その他、さらにビンテージも有り。買取も大募集！

### その他

外付SCSI CD-ROM x2 ¥7,800 / x4 ¥12,800
内蔵IDE CD-ROM x4 ¥7,800/x8 ¥12,800/x12 ¥14,800
モデム 2.4k ¥2,500 / 14.4k ¥4,500 / 28.8k 6,800
各種マウス 98用 ¥1,000～/DOS/V用 ¥1,500～

| | |
|---|---|
| 音源ボード(FM サンプラ 86等 98, DOS/V) | ¥5,800～ |
| 各社グラフィックアクセラレータボード | ¥7,800～ |
| 各社SCSIボード(98, DOS/V) | ¥5,800～ |
| 各社旧型ワープロ | ¥4,800～ |
| コプロセッサ, ODP各種(487, 387 等) | ¥1,800～ |
| MACディスプレイ変換コネクタ | ¥1,000 |

### 今月の 原田店長 これはイケてる！コーナー

★ 快適DECでインターネット！
・本体 DEC Celebris FR955JA-WD
(Pentium133 16MRAM 1.2GHDD 4xCD サンブラ Win'95付)
・モニタ DEC PCXCV-AC15
(15″マルチスキャンモニタ 640*480～1024*768 0.28 )
・モデム マイクロコム V34-ES2 (28.8Kbps)
セット大特価 ¥100,000

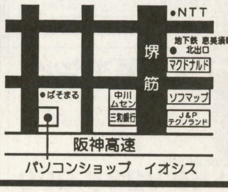
★PC-386BOOKL ¥15,800
(386SX-16 2.6MRAM 3.5″FDD 20MHDD ラップトップ型)
★NEC PC-9801-92 ¥5,800
(純製SCSI2インタフェイス I・O転送)

上記以外でも格安95マシン続々入荷中ですので こまめに電話を入れてチェックしてください。
LISTにないマシンも「掘り出し超特価！」にて
毎日在庫商品は変動します、お問い合わせ下さい！

お近くの方は是非ご来店ください。お待ちしてます

TEL 06-631-6695　FAX 06-631-6697
電話受付時間 AM 11:00～PM 7:00　定休日なし

| 銀行でのお振り込み先 | ホームページのアドレス |
|---|---|
| 三和銀行 恵美須支店 普通 3716132 イオシス | 制作中 |
| 郵便局でのお振り込み先 | 電子メールの宛先 |
| 記号:14150 番号:80849701 イオシス | QWK10255@niftyserve.or.jp |




イオシス
## IOSYS
〒556 大阪市浪速区日本橋 5-14-13

クレバリーの
ハンドメイド・パソコン
新登場!!

★新型VALUE STARのmodel C2・H2は一太郎V8＋Lotus1-2-3、model D2・J2はWord97＋Excel97タイプです。

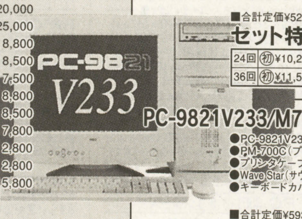
★ソフト・プリンタなどのセットの組み合わせやクレジットの回数の変更は、ご希望に応じて自由に設定できます。

# NEC 98MATE VALUESTAR

＊新型VALUE STAR model D2・J2タイプは各特価＋¥3,500増となります。

## PC-9821V233/M7-C2(D2*) ゲームセット

- ●PC-9821V233/M7-C2 …… 定価¥468,000
- ●PC-FD321DH(増設ドライブ) 定価¥ 20,000
- ●Wave Star(サウンドボード) … 定価¥ 25,000
- ●Piaキャロットへようこそ2 …… 定価¥ 8,800
- ●Nails …… 定価¥ 8,500
- ●戦巫女 …… 定価¥ 7,500
- ●Rhythm恋の律動 …… 定価¥ 8,800
- ●地獄SEEK …… 定価¥ 8,500
- ●河原崎家の一族(WIN95) … 定価¥ 7,800
- ●キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●FD40枚 …… 定価¥ 5,800




■合計定価¥574,300

**セット特価 ¥385,000**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 24回 | (初)¥10,497 | (月)¥10,000×23 | (ボ)¥53,000×4 |
| 42回 | (初)¥11,710 | (月)¥11,500×41 | (ボ) なし |

## PC-9821V233/M7-C2(D2*)基本セット

●PC-9821V233/M7-C2 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●OAタップ ●FD20枚

■合計定価¥520,000

**セット特価 ¥338,000**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 24回 | (初)¥10,225 | (月)¥10,000×23 | (ボ)¥39,000×4 |
| 36回 | (初)¥11,568 | (月)¥11,400×35 | (ボ) なし |

## PC-9821V233/M7-C2(D2*)高級セット

●PC-9821V233/M7-C2 ●マウスパッド
●PM-700C(プリンタ) ●パソコンラック(幅800mm・3段タイプ)
●プリンタケーブル ●OAタップ
●Wave Star(サウンドボード) ●FD20枚
●キーボードカバー ●アームレスト

■合計定価¥593,600

**セット特価 ¥388,000**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 24回 | (初)¥10,538 | (月)¥10,200×23 | (ボ)¥53,000×4 |
| 42回 | (初)¥12,566 | (月)¥11,600×41 | (ボ) なし |

## PC-9821V200/S7-C2(D2*) ゲームセット

- ●PC-9821V200/S7-C2 …… 定価¥398,000
- ●PC-9821V-FD2(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
- ●Wave Star(サウンドボード) … 定価¥ 25,000
- ●Piaキャロットへようこそ2 …… 定価¥ 8,800
- ●Nails …… 定価¥ 8,500
- ●戦巫女 …… 定価¥ 7,500
- ●Rhythm恋の律動 …… 定価¥ 8,800
- ●地獄SEEK …… 定価¥ 8,500
- ●河原崎家の一族(WIN95) … 定価¥ 7,800
- ●キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●FD40枚 …… 定価¥ 5,800

■合計定価¥499,300

**セット特価 ¥329,800**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 20回 | (初)¥10,994 | (月)¥10,300×19 | (ボ)¥60,000×3 |
| 36回 | (初)¥14,013 | (月)¥11,100×35 | (ボ) なし |

## PC-9821V200/S7-C2(D2*)基本セット

●PC-9821V200/S7-C2 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●OAタップ ●FD20枚

■合計定価¥450,000

**セット特価 ¥285,800**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 18回 | (初)¥ 9,985 | (月)¥ 9,800×17 | (ボ)¥51,000×3 |
| 30回 | (初)¥14,173 | (月)¥11,400×29 | (ボ) なし |

## PC-9821V200/S7-C2(D2*)高級セット

●PC-9821V200/S7-C2 ●マウスパッド
●MJ-510CS(プリンタ) ●パソコンラック(幅650mm・4段タイプ)
●プリンタケーブル ●OAタップ
●Wave Star(サウンドボード) ●FD20枚
●キーボードカバー ●アームレスト

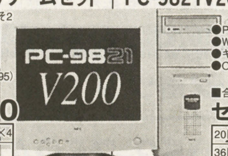
■合計定価¥498,600

**セット特価 ¥319,800**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 20回 | (初)¥10,399 | (月)¥10,100×19 | (ボ)¥58,000×3 |
| 36回 | (初)¥13,693 | (月)¥10,800×35 | (ボ) なし |

## PC-9821V200/M7-C2(D2*)ゲームセット

●PC-9821V200/M7-C2 ●Piaキャロットへようこそ2
●PC-FD321DH(増設ドライブ) ●Nails
●Wave Star(サウンドボード) ●戦巫女
●キーボードカバー ●Rhythm恋の律動
●マウスパッド ●FD40枚 ●地獄SEEK
●河原崎家の一族(WIN95)




■合計定価¥534,300

**セット特価 ¥369,800**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 24回 | (初)¥10,561 | (月)¥10,100×23 | (ボ)¥48,000×4 |
| 42回 | (初)¥13,377 | (月)¥11,000×41 | (ボ) なし |

## PC-9821V200/M7-C2(D2*)基本セット

●PC-9821V200/M7-C2 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●OAタップ ●FD20枚

■合計定価¥480,000

**セット特価 ¥323,000**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 20回 | (初)¥10,107 | (月)¥10,000×19 | (ボ)¥59,000×3 |
| 36回 | (初)¥11,034 | (月)¥10,900×35 | (ボ) なし |

## PC-9821V200/S5-C2(D2*)ゲームセット

●PC-9821V200/S5-C2 ●Piaキャロットへようこそ2
●PC-9821V-FD2(増設ドライブ) ●Nails
●Wave Star(サウンドボード) ●戦巫女
●キーボードカバー ●Rhythm恋の律動
●マウスパッド ●FD40枚 ●地獄SEEK
●河原崎家の一族(WIN95)

■合計定価¥459,300

**セット特価 ¥298,000**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 18回 | (初)¥10,192 | (月)¥10,000×17 | (ボ)¥55,000×3 |
| 36回 | (初)¥10,781 | (月)¥10,100×35 | (ボ) なし |

## PC-9821V200/S5-C2(D2*)基本セット

●PC-9821V200/S5-C2 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●OAタップ ●FD20枚
●CRT用OAフィルタ

■合計定価¥419,800

**セット特価 ¥255,000**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 18回 | (初)¥10,896 | (月)¥ 9,800×17 | (ボ)¥39,000×3 |
| 30回 | (初)¥12,267 | (月)¥10,200×29 | (ボ) なし |

## PC-9821V200/M7-H2(J2*)ゲームセット

●PC-9821V200/M7-H2 ●Piaキャロットへようこそ2
●PC-FD321DH(増設ドライブ) ●Nails
●Wave Star(サウンドボード) ●戦巫女
●キーボードカバー ●Rhythm恋の律動
●マウスパッド ●FD40枚 ●地獄SEEK
●河原崎家の一族(WIN95)

■合計定価¥604,300

**セット特価 ¥425,000**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 30回 | (初)¥10,352 | (月)¥ 9,900×29 | (ボ)¥43,000×5 |
| 48回 | (初)¥13,142 | (月)¥11,200×47 | (ボ) なし |

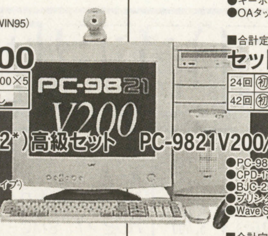
## PC-9821V200/M7-H2(J2*)基本セット

●PC-9821V200/M7-H2 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●OAタップ ●FD20枚

■合計定価¥550,000

**セット特価 ¥378,000**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 24回 | (初)¥10,335 | (月)¥10,100×23 | (ボ)¥50,000×4 |
| 42回 | (初)¥13,478 | (月)¥11,200×41 | (ボ) なし |




## PC-9821V166/S5-C2(D2*)ゲームセット

●PC-9821V166/S5-C2 ●Piaキャロットへようこそ2
●PC-9821V-FD2(増設ドライブ) ●Nails
●Wave Star(サウンドボード) ●戦巫女
●キーボードカバー ●Rhythm恋の律動
●マウスパッド ●FD40枚 ●地獄SEEK
●河原崎家の一族(WIN95)

■合計定価¥419,300

**セット特価 ¥283,000**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 18回 | (初)¥10,204 | (月)¥ 9,700×17 | (ボ)¥51,000×3 |
| 30回 | (初)¥12,624 | (月)¥11,400×29 | (ボ) なし |

## PC-9821V166/S5-C2(D2*)基本セット

●PC-9821V166/S5-C2 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●OAタップ ●FD20枚
●CRT用OAフィルタ

■合計定価¥379,800

**セット特価 ¥239,800**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 15回 | (初)¥10,547 | (月)¥10,200×14 | (ボ)¥60,000×2 |
| 24回 | (初)¥13,188 | (月)¥11,700×23 | (ボ) なし |

## PC-9821V200/MZ-C2(D2*)高級セット

●PC-9821V200/MZ-C2 ●キーボードカバー
●CPD-17SF9(トリニトロン) ●パソコンラック(幅800mm・3段タイプ)
●BJC-430J(プリンタ) ●OAタップ
●プリンタケーブル ●FD20枚
●Wave Star(サウンドボード) ●アームレスト

■合計定価¥570,600

**セット特価 ¥379,800**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 24回 | (初)¥10,224 | (月)¥ 9,800×23 | (ボ)¥53,000×4 |
| 42回 | (初)¥14,706 | (月)¥11,300×41 | (ボ) なし |

## PC-9821V200/SZ-C2(D2*)高級セット

●PC-9821V200/SZ-C2 ●キーボードカバー
●CPD-17SF9(トリニトロン) ●パソコンラック(幅650mm・4段タイプ)
●BJC-250J(プリンタ) ●OAタップ
●プリンタケーブル ●FD20枚
●Wave Star(サウンドボード) ●アームレスト

■合計定価¥535,600

**セット特価 ¥349,800**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 24回 | (初)¥10,816 | (月)¥10,000×23 | (ボ)¥43,000×4 |
| 36回 | (初)¥14,760 | (月)¥11,800×35 | (ボ) なし |

## PC-9821V16/S5V-C2(D2*)ゲームセット

●PC-9821V16/S5V-C2 ●Piaキャロットへようこそ2
●PC-9821V-FD2(増設ドライブ) ●Nails
●Wave Star(サウンドボード) ●戦巫女
●アンプ内蔵スピーカ ●Rhythm恋の律動
●キーボードカバー ●地獄SEEK
●マウスパッド ●FD40枚 ●河原崎家の一族(WIN95)

■合計定価¥385,100

**セット特価 ¥275,000**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 18回 | (初)¥10,590 | (月)¥10,200×17 | (ボ)¥45,000×3 |
| 30回 | (初)¥11,790 | (月)¥11,100×29 | (ボ) なし |

Power VR搭載
＋ULTIM@TE RACE
＋バイオハザード

## PC-9821V16/S5V-C2(D2*)基本セット

●PC-9821V16/S5V-C2 ●マウスパッド
●Wave Star(サウンドボード) ●人気CD-ROMソフト(サービス品)
●アンプ内蔵スピーカ ●CRT用OAフィルタ
●キーボードカバー ●クリーナ
●FD20枚

■合計定価¥340,800

**セット特価 ¥229,800**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 15回 | (初)¥10,112 | (月)¥10,000×14 | (ボ)¥56,000×2 |
| 24回 | (初)¥13,086 | (月)¥11,200×23 | (ボ) なし |

# NEC CEREB & 98NOTE

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
(送料は一個口につき¥1,000〜¥1,500／消費税別途)

## PC-9821C200/C-S1 ゲームセット

- ●PC-9821C200/C-S1 …… 定価¥498,000
  - ▶PC-DH171(17"ディスプレー)
  - ▶PC-SP700BK(スピーカ)
- ●Piaキャロットへようこそ2 … 定価¥ 8,800
- ●Nails …… 定価¥ 8,500
- ●戦巫女 …… 定価¥ 7,500
- ●地獄SEEK …… 定価¥ 8,500
- ●Rhythm恋の律動 …… 定価¥ 8,800
- ●河原崎家の一族(WIN95) … 定価¥ 7,800
- ●キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●クリーナ …… 定価¥ 2,000
- ●FD40枚 …… 定価¥ 5,800

■合計定価¥561,300

**セット特価 ¥328,000**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 20回 | (初)¥10,815 | (月)¥10,200×19 | (ボ)¥60,000×3 |
| 36回 | (初)¥11,849 | (月)¥11,100×35 | (ボ) なし |

## PC-9821C200/C-S1基本セット

●PC-9821C200/C-S1 ●マウスパッド
▶PC-DH171(17"ディスプレー) ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)
▶PC-SP700BK(スピーカ) ●クリーナ
●キーボードカバー ●FD20枚

■合計定価¥520,200

**セット特価 ¥298,000**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 18回 | (初)¥10,023 | (月)¥ 9,800×17 | (ボ)¥56,000×3 |
| 36回 | (初)¥10,180 | (月)¥10,100×35 | (ボ) なし |

## PC-9821C233/V高級セット

●PC-9821C233/V ●プリンタケーブル
●PC-DH171(17"ディスプレー) ●キーボードカバー
●PC-SP700BK(スピーカ) ●マウスパッド
●BJC-250J(プリンタ) ●FD40枚
●クリーナ

■合計定価¥665,000

**セット特価 ¥419,800**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 30回 | (初)¥10,659 | (月)¥10,000×29 | (ボ)¥41,000×5 |
| 42回 | (初)¥13,207 | (月)¥12,500×41 | (ボ) なし |

## 98NOTEシリーズ

- ●PC-9821Ls150/S14(C2・D2) …… 特価~~¥285,000~~
- ●PC-9821Ls13/D10(C2・D2) …… 特価~~¥179,800~~
- ●PC-9821Nw150/S20(C・D) …… 特価~~¥279,800~~
- ●PC-9821Nw133/D14(C・D) …… 特価~~¥225,000~~
- ●PC-9821Nr13/S14 …… 特価~~¥199,800~~
- ●PC-9821Nr13/D14 …… 特価~~¥159,900~~
- ●PC-9821La13/S14 …… 特価~~¥209,800~~

## PC-9821Nw150/S20-C(D*)プリンタセット

●PC-9821Nw150/S20-C ●マウス
●Nr64-32MB(合計64MB) ●マウスパッド
●BJC-35VⅡ(プリンタ) ●クリーナ
●プリンタケーブル ●FD20枚

■合計定価¥619,000

**セット特価 ¥329,800**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 20回 | (初)¥11,739 | (月)¥10,200×19 | (ボ)¥60,000×3 |
| 36回 | (初)¥12,811 | (月)¥11,100×35 | (ボ) なし |

## PC-9821Nr13/S14 パワーアップセット

●PC-9821Nr13/S14 ●マウス
●CDA-200X(20倍速CD-ROM・PCカード付) ●マウスパッド
●クリーナ
●Nr64-32M(合計48MB) ●FD20枚

12.1インチ TFTカラー

■合計定価¥433,200

**セット特価 ¥249,800**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 18回 | (初)¥10,002 | (月)¥10,000×17 | (ボ)¥36,000×3 |
| 30回 | (初)¥11,274 | (月)¥10,000×29 | (ボ) なし |

## PC-9821C166/C-S1ゲームセット

●PC-9821C166/C-S1 ●Piaキャロットへようこそ2
▶PC-DH171(17"ディスプレー) ●Nails
▶PC-SP700BK(スピーカ) ●戦巫女
●キーボードカバー ●Rhythm恋の律動
●マウスパッド ●地獄SEEK
●クリーナ ●FD40枚 ●河原崎家の一族(WIN95)

■合計定価¥461,300

**セット特価 ¥305,000**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 18回 | (初)¥10,467 | (月)¥10,100×17 | (ボ)¥57,000×3 |
| 36回 | (初)¥12,197 | (月)¥10,300×35 | (ボ) なし |

## PC-9821C166/C基本セット

●PC-9821C166/C ●マウスパッド
●15"ディスプレー ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)
●アンプ内蔵スピーカ ●クリーナ
●キーボードカバー ●FD20枚

■合計定価¥395,800

**セット特価 ¥238,000**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 15回 | (初)¥11,048 | (月)¥10,100×14 | (ボ)¥60,000×2 |
| 24回 | (初)¥12,260 | (月)¥11,700×23 | (ボ) なし |

## PC-9821Cu13/TB2ゲームセット

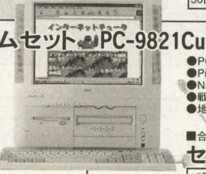
●PC-9821Cu13/TB2 ●Rhythm恋の律動
●Piaキャロットへようこそ2 ●河原崎家の一族(WIN95)
●Nails ●キーボードカバー
●戦巫女 ●マウスパッド
●地獄SEEK ●FD40枚

新発売

■合計定価¥299,300

**セット特価 ¥219,800**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 15回 | (初)¥10,315 | (月)¥10,000×14 | (ボ)¥50,000×2 |
| 24回 | (初)¥12,403 | (月)¥10,700×23 | (ボ) なし |



## PC-9821Cu16/H-A2(B2)ゲームセット

●PC-9821Cu16/H-A2 ●Rhythm恋の律動
●Piaキャロットへようこそ2 ●河原崎家の一族(WIN95)
●Nails ●キーボードカバー
●戦巫女 ●マウスパッド
●地獄SEEK ●FD40枚

新発売

■合計定価¥319,300

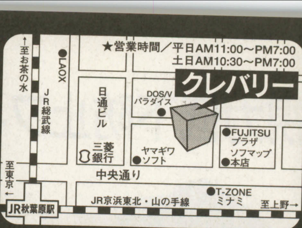
**セット特価 ¥235,000**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 15回 | (初)¥10,193 | (月)¥ 9,800×14 | (ボ)¥60,000×2 |
| 24回 | (初)¥11,639 | (月)¥11,500×23 | (ボ) なし |

パソコンショップ クレバリー

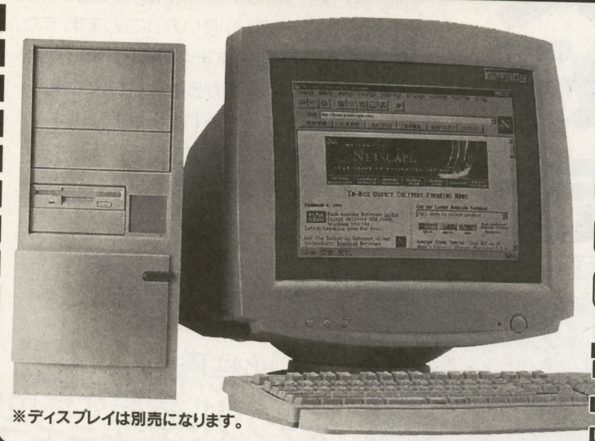
通販専用：〒101 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座：1019565
【振込名義】株式会社クレバリー

お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772
受付時間 AM10：00～PM7：00




# 見積り無料 クレバリーのハンドメイドパソコン

★マザーボード・RAM・HDD・CD-ROM・VGA等の変更及び追加も承ります。★お気軽にご相談ください。



※ディスプレイは別売になります。

## 《PentiumⅡ-300MHz搭載モデル》

64MB SDRAM / 4.2GB HDD / 24倍速 CD-ROM / GA-PⅡ8/PCI 8MB / 56K FAXモデム

■マザーボード：ASUSTek P2L97
■CHIP SET：intel 440LX AGPセット
■BIOS：AWARD ■キャッシュ：512KB
■ヒートシンク：専用ファン
■RAM：64MB SD-RAM（最大384MB）
■HDD：4.2GB Ultra-ATA
■CD-ROM：24倍速CD-ROM（ATAPI）
■FDD：3.5" 3Mode（1.44MB／1.2MB／720KB）
■モデム：56K FAXモデム
■Video Card：I・O DATA GA-PⅡ8/PCI
■Sound：Sound Blaster AWE64（without IDE）
■スピーカ：YAMAHA YST-M7（ステレオスピーカ）
■本体ケース：ATXミドルタワーケース
■サイズ：185（W）×470（D）×425（H）mm
■拡張スロット：PCI×5、ISA×2、AGP×1
■I/Oポート：USB×2、シリアル×2、パラレル×1
■キーボード：109日本語キーボード
■マウス：Microsoft Mouse（PS/2）
■ソフト：WINDOWS95（OSR2日本語版）インストール済
■保証：初期不良交換期間2週間
：1年間無償保証（センドバックサービス）

No.971101 PentiumⅡ 300 モデル ¥319,800
No.971102 PentiumⅡ 266 モデル ¥288,000
No.971103 PentiumⅡ 233 モデル ¥275,000

## 《AMD K6-200MHz搭載モデル》

32MB EDO / 3.2GB HDD / 24倍速 CD-ROM / Virge DX 4MB / WIN95 インストール済

■マザーボード：Aopen AX5T
■CHIP SET：intel 430TX PCIセット
■BIOS：AWARD ■キャッシュ：512KB
■ヒートシンク：SANYO製CPUファン
■RAM：32MB EDO-RAM 60ns（最大256MB）
■HDD：3.2GB Ultra-ATA
■CD-ROM：24倍速CD-ROM（ATAPI）
■FDD：3.5" 2Mode（1.44MB／720KB）
■Video Card：S3 Virge DX/4MB
■Sound：Sound Blaster Pro互換
■スピーカ：Justy Sound Mate 4
■本体ケース：ATXミドルタワーケース
■サイズ：185（W）×470（D）×425（H）mm
■拡張スロット：PCI×3、ISA×3、PCI/ISA×1
■I/Oポート：USB×2、シリアル×2、パラレル×1
■キーボード：109日本語キーボード
■マウス：PS/2マウス
■ソフト：WINDOWS95（OSR2日本語版）インストール済
■保証：初期不良交換期間2週間
：1年間無償保証（センドバックサービス）

No.971108 K6-200 モデル ¥148,000
No.971107 K6-233 モデル ¥168,800
No.971109 K6-166 モデル ¥139,800

★ハンドメイドパソコンはご注文頂いてから一週間程でお届け致します。内容の変更等はお電話、FAXにてご確認ください。

# 周辺機器特価コーナー

## ディスプレー

| | | |
|---|---|---|
| ●NEC | JC-1574VM（15"） | 特価¥32,800 |
| ●NEC | JC-1746VM（17"） | 特価¥59,800 |
| ●NEC | PC-TM171 | 特価¥91,800 |
| ●iiyama | MF-8515G | 特価¥32,800 |
| ●iiyama | MF-8517E | 特価¥51,500 |
| ●iiyama | MT-8617E | 特価¥63,800 |
| ●iiyama | MT-8621E | 特価¥139,900 |
| ●SONY | CPD-17SF9 | 特価¥62,800 |
| ●SONY | CPD-17MS（TVチューナ付） | 特価¥93,800 |
| ●三菱 | RD-17V | 特価¥62,800 |
| ●三菱 | RD-17GXⅡCLEAR | 特価¥69,500 |
| ●三菱 | RD-17GⅡCLEAR | 特価¥79,500 |
| ●メルコ | FTD-XD15-CP | 特価¥94,800 |
| ●Attic | MM-1511A | 特価¥29,800 |
| ●Attic | MM-1707A | 特価¥46,800 |
| ●TOTOKU | CV711R | 特価¥68,800 |

## プリンタ

| | | |
|---|---|---|
| ●EPSON | PM-700C | 特価¥39,500 |
| ●EPSON | MJ-510CS | 特価¥23,500 |
| ●EPSON | MJ-830CS | 特価¥29,800 |
| ●EPSON | MJ-930C | 特価¥56,800 |
| ●EPSON | PM-2000C | 特価¥70,800 |
| ●Canon | BJC-700J | 特価¥46,500 |
| ●Canon | BJC-465J | 特価¥52,800 |
| ●Canon | BJC-430J | 特価¥33,800 |
| ●Canon | BJC-250J | 特価¥22,980 |
| ●Canon | BJC-80V | 特価¥38,500 |
| ●Canon | BJC-240J | 特価¥19,500 |
| ●Canon | BJC-420J | 特価¥26,800 |
| ●Canon | BJC-35vⅡ | 特価¥27,800 |
| ●FUJITSU | XJS-400 | 特価¥38,800 |

## メモリ

| | | |
|---|---|---|
| ●I・O | NE-SD4100-16MT | 特価¥ 9,660 |
| ●I・O | NE-SD4100-32MT | 特価¥17,350 |
| ●I・O | NE-SD4100T-64M | 特価¥42,500 |
| ●I・O | NE-EDO-16MX2T | 特価¥15,590 |
| ●I・O | NE-EDO-32MX2T | 特価¥30,650 |
| ●I・O | NE-ECC-16MX2T | 特価¥18,900 |
| ●I・O | NE-ECC-32MX2T | 特価¥36,200 |
| ●I・O | NE-SIMXA-8MX2T | 特価¥11,280 |
| ●I・O | NE-SIMXA-16MX2T | 特価¥18,900 |
| ●I・O | NE-SIMXA-32MX2T | 特価¥36,200 |
| ●I・O | NE-SIMXB-8MX2T | 特価¥ 9,660 |
| ●I・O | NE-SIMXB-16MX2T | 特価¥15,590 |
| ●I・O | NE-SIMXB-32MX2T | 特価¥30,650 |
| ●I・O | NE-SIM32-H16MT | 特価¥ 8,860 |
| ●I・O | NE-SIM32-H32MT | 特価¥15,590 |
| ●I・O | NE-SIM36-H16MT | 特価¥10,480 |
| ●I・O | NE-SIM36-H32MT | 特価¥18,900 |
| ●I・O | Cx34-16M | 特価¥20,980 |
| ●I・O | Nb64-32MT | 特価¥19,800 |
| ●I・O | Nr64-16MT | 特価¥10,480 |
| ●I・O | Nr64-32M | 特価¥17,500 |
| ●I・O | Nr64-64ME | 特価¥32,000 |
| ●I・O | SD4100-32MT | 特価¥17,350 |
| ●I・O | SD4100-64M | 特価¥33,500 |
| ●I・O | EDO326-16MX2T | 特価¥15,600 |
| ●I・O | EDO326-32MX2T | 特価¥30,650 |
| ●I・O | ECC366-16MX2T | 特価¥18,900 |
| ●I・O | ECC366-32MX2T | 特価¥36,200 |
| ●I・O | EDO646-32MT | 特価¥17,350 |
| ●I・O | EDO646-64MT | 特価¥31,600 |
| ●I・O | SIM366-16MT | 特価¥10,500 |
| ●I・O | SIM366-32MT | 特価¥18,900 |
| ●I・O | SIM326-16MT | 特価¥ 8,860 |
| ●I・O | SIM326-32MT | 特価¥15,600 |
| ●I・O | DV-SIM326-16MX2T | 特価¥15,600 |
| ●I・O | DV-SIM326-32MX2T | 特価¥30,650 |
| ●I・O | TO-LBT50-16M | 特価¥18,500 |
| ●メルコ | EMW-P32MI | 特価¥15,600 |
| ●メルコ | EMW-P64MI | 特価¥30,800 |
| ●メルコ | EMF-P16MI | 特価¥ 8,880 |
| ●メルコ | EMF-P32MI | 特価¥15,600 |
| ●メルコ | VMH-32MH | 特価¥15,600 |
| ●メルコ | VMH-64MH | 特価¥30,800 |
| ●メルコ | VMB-P16MI | 特価¥ 8,880 |
| ●メルコ | VMB-P32MI | 特価¥15,600 |
| ●メルコ | VSG-32MH | 特価¥17,500 |
| ●メルコ | VSG-T64MH | 特価¥47,700 |
| ●メルコ | VSF-64MH | 特価¥40,800 |
| ●メルコ | VS8-32MH | 特価¥22,880 |
| ●メルコ | VS8-64MH | 特価¥53,800 |
| ●メルコ | VN8-32MH | 特価¥22,080 |
| ●メルコ | VD8-T32MG | 特価¥19,800 |
| ●I・O | PCFDC-4M/ADP（スマートメディア） | 特価¥12,000 |
| ●I・O | PCCF-20M（コンパクトフラッシュ） | 特価¥29,500 |
| ●I・O | PCFCA-20MS（フラッシュATA） | 特価¥24,500 |

※その他のI・O、メルコの商品はお問い合わせください。

## ハードディスク & 各種ボード

| | | |
|---|---|---|
| ●メルコ | DSC-V2000 | 特価¥35,990 |
| ●メルコ | DSC-V3200 | 特価¥45,800 |
| ●I・O | UHDS-H2G | 特価¥36,800 |
| ●I・O | UHDS-H3.2G | 特価¥45,800 |
| ●I・O | UHDS-H3.2G/UPCI（PCI・I/F付） | 特価¥55,800 |
| ●I・O | HDVS-2G | 特価¥34,500 |
| ●I・O | HDVS-2G/98ⅢP（Cバス・I/F付） | 特価¥40,800 |
| ●I・O | HDI-2.6G/98（DV） | 特価¥27,500 |
| ●I・O | HDI-3.5G/98（DV） | 特価¥32,500 |
| ●Adaptec | AHA-2940AU/J97 | 特価¥28,800 |
| ●Adaptec | AHA-2910B/J97 | 特価¥13,800 |
| ●ラトック | REX-9530（SCSIⅡカード） | 特価¥13,000 |
| ●キュービジョン | SCSI3 Card | 特価¥11,800 |

## CD-ROM・MO・ZIP

| | | |
|---|---|---|
| ●I・O | CDV-PX24（24倍速） | 特価¥22,990 |
| ●I・O | CDC-AB86（8倍速6連装） | 特価¥21,500 |
| ●I・O | CDC-TX86（8倍速6連装） | 特価¥28,500 |
| ●I・O | CDV-AB24（24倍速ファイルベイ） | 特価¥19,500 |
| ●I・O | PD-AB8（PD & CD-ROM） | 特価¥32,400 |
| ●I・O | MOF-230W（MO） | 特価¥39,800 |
| ●I・O | CDRW-RX26（CD-RW） | 特価¥67,800 |
| ●I・O | CDRW-RB26（CD-RW内蔵） | 特価¥60,800 |
| ●メルコ | CDS-S24（24倍速） | 特価¥24,980 |
| ●メルコ | CDI-24FB（24倍速ファイルベイ） | 特価¥19,500 |
| ●メルコ | CDS-2W6R（CD-R） | 特価¥50,980 |
| ●メルコ | MOS-S640H（MO） | 特価¥58,800 |
| ●メルコ | MOS-D640PH（PCI・I/F付） | 特価¥67,800 |
| ●メルコ | MOS-S230F（MO） | 特価¥38,500 |
| ●I・O | MOF-230B（内蔵MO） | 特価¥35,990 |
| ●I・O | MOF-640B（内蔵MO） | 特価¥56,800 |
| ●富士通 | SMB-640D2（外付MO） | 特価¥55,800 |
| ●富士通 | SMB-640AT2（内蔵MO） | 特価¥50,800 |
| ●FUJIFILM | ZDR100SCDS（ZIP/SCSI） | 特価¥17,800 |
| ●FUJIFILM | ZDR100PRDS（ZIP/パラレル） | 特価¥17,800 |

## FDD

| | | |
|---|---|---|
| ●NEC | PC-FD321DH | 特価¥16,800 |
| ●NEC | PC-9821V-FD1 | 特価¥13,000 |
| ●NEC | PC-9821V-FD2 | 特価¥13,000 |
| ●R&D | FDD-3SZ（3.5"1FDD） | 特価¥13,500 |
| ●R&D | FDD-3WZ（3.5"2FDD） | 特価¥20,500 |

## グラフィックアクセラレータ & 音源

| | | |
|---|---|---|
| ●キュービジョン | Card86-R（98ノート用FM音源） | 特価¥18,800 |
| ●キュービジョン | Wave SMIT | 特価¥24,800 |
| ●キュービジョン | Wave Star | 特価¥18,800 |
| ●キュービジョン | MIDI Star/GS | 特価¥14,800 |
| ●NEC | PC-9801-86（サウンドボード） | 特価¥19,800 |
| ●NEC | PC 3D Engine2 | 特価¥17,800 |
| ●メルコ | WHP-PS8 | 特価¥30,500 |
| ●カノープス | Power Window GX/4VC | 特価¥37,500 |
| ●Matrox | MillenniumⅡ/4MB | 特価¥26,800 |
| ●I・O | GA-PⅡ8/PCI | 特価¥31,800 |
| ●I・O | GA-PGDX4/98PCI | 特価¥17,500 |

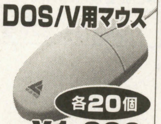
## スキャナ、モデム & デジタルカメラ

| | | |
|---|---|---|
| ●EPSON | GT-5500WIN（スキャナ） | 特価¥43,800 |
| ●EPSON | GT-5000WIN（スキャナ） | 特価¥20,800 |
| ●EPSON | GT-8500WIN（スキャナ） | 特価¥39,800 |
| ●EPSON | GT-9500WIN（スキャナ） | 特価¥71,800 |
| ●SHARP | JX-250W3（スキャナ） | 特価¥39,500 |
| ●Canon | CanoScan300S（スキャナ） | 特価¥25,800 |
| ●Canon | CanoScan300DX（スキャナ） | 特価¥28,800 |
| ●Canon | CanoScan600DX（スキャナ） | 特価¥73,800 |
| ●NEC | Aterm IT-65ProDSU（TA） | 特価¥38,800 |
| ●NTT | MN128SOHO-DSU（TA） | 特価¥53,800 |
| ●SONY | SMD-560BW（56Kモデム） | 特価¥15,990 |
| ●I・O | DFML-K56f（56Kモデム） | 特価¥15,800 |
| ●I・O | IFML-K56f（ISAバス用） | 特価¥14,500 |
| ●I・O | PCML-K56f（PCカード） | 特価¥20,500 |
| ●マイクロコム | DESK PORTE33.6S | 特価¥10,800 |
| ●EPSON | CP-500（デジカメ） | 特価¥64,800 |
| ●RICOH | DC-3（デジカメ） | 特価¥36,500 |
| ●NEC | PICONA（デジカメ） | 特価¥39,800 |

## ソフト & JOY STICK他

| | | |
|---|---|---|
| ●NEC | MS-Windows95（FD） | 特価¥20,800 |
| ●NEC | MS-Windows Ver3.1 | 特価¥16,800 |
| ●NEC | MS-DOS Ver6.2 | 特価¥ 9,800 |
| ●マイクロソフト | MSマウス | 特価¥ 4,980 |
| ●マイクロソフト | MSインテリジェントマウス（スクロールボタン付） | 特価¥ 8,800 |
| ●マイクロソフト | Side Winderゲームパッド | 特価¥ 4,980 |
| ●マイクロソフト | Side Winder P.Pro | 特価¥ 8,990 |
| ●マイクロソフト | Side Winder F.F.Pro | 特価¥17,500 |
| ●サンワサプライ | JY-DV10（98&DOS/V用ジョイスティック） | 特価¥ 5,480 |

98用マウス DOS/V用マウス

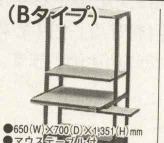


各20個 特価¥1,280

15"CRT用 OAフィルター

限定10個 特価¥2,980

（Bタイプ）



●650（W）×700（D）×1,351（H）mm
●マウステーブル付
●17インチディスプレー対応
特価¥10,800

（Cタイプ）

●800（W）×690（D）×1,353（H）mm
●タワー型パソコンに最適
特価¥9,980

# これなら安心!! クレバリー通販システムのご案内

**ご注文方法** ●電話かFAXにてご注文ください。●ご覧頂いた雑誌名（何月号）と注文される商品名をお伝えください。●お支払いは現金一括か代引（着払）かクレジットかをお伝えください。●納期・送料・代引手数料・合計金額をお知らせ致します。●商品のお届け希望日、お届けの時間帯（午後・夕方6時すぎ・指定無し）をお伝えください。

**お支払方法** 《銀行振込みの場合》●お近くの銀行から上記の口座（本誌の当社社名隣に記載）へお振込みください。●電信扱いでお振込みください。（振込み手数料はお客様のご負担とさせて頂きます。）●ご入金確認後、宅配便にてお届け致します。
《代金引換（着払い）の場合》●商品到着時に、商品と引き換えに代金をお支払い頂きます。●右記代引手数料が別途加算されます。

★ 3万円未満……500円
★ 3万円以上～10万円未満…1000円
★10万円以上～30万円未満…1500円
★30万円以上～40万円未満…2500円
★40万円以上～60万円未満…3000円
★60万円以上～90万円未満…4500円

《クレジット（分割・ボーナス一括）の場合》
●注文後、クレジット用紙を郵送致します。ご記入の上、ご返送ください。●クレジット会社の審査後、承認がおり次第、商品を発送致します。

| 支払回数 | 1 | 3 | 6 | 10 | 12 | 15 | 18 | 20 | 24 | 30 | 36 | 42 | 48 | 54 | 60 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 手数料(%) | 2.0 | 2.5 | 3.2 | 5.0 | 5.3 | 7.0 | 8.5 | 10.0 | 10.5 | 13.5 | 14.5 | 18.0 | 19.5 | 23.5 | 25.0 |

**送料** ●本体・ディスプレー・プリンター等大きな荷物は1個口1500円、周辺機器等小さな荷物は1個口1000円～1300円の送料となります。（沖縄・離島は別途必要となります。）

《保証及び修理サービス》●商品には全てメーカー保証が付いています。●故障時には、弊社またはお近くのメーカー修理サービスセンターに送るか持ち込んで頂いて修理を受けて頂きます。●往復の送料は原則としてお客様のご負担とさせて頂きます。（初期不良期間を除く）
《初期不良》●初期不良（到着日から7日以内）の場合は同じ商品の新品と交換致します。（送料は往復、弊社負担）但し、箱・説明書等すべてある場合●初期不良によるキャンセルはお受けできません。
《キャンセル条件及びご注意点》①商品の出荷前のキャンセルは次のような条件でキャンセル可能です。（但し、お取り寄せ品は出荷前でも不可）＊銀行振込み後にキャンセルをする場合：キャンセル料5000円＊クレジットの審査がおりた後にキャンセルをする場合：キャンセル料8000円＊代引きでご注文の商品を出荷後、到着前の場合はキャンセル料5000円と往復の運賃をお客様にご負担頂きます。②商品到着後、3日以内にお申し出があれば未開封・未使用の場合に限りキャンセルをお受け致します。但し、それまでにかかった費用・往復の送料及びキャンセル料はお客様にご負担頂きます。③3日以内であっても、開封済または使用済の商品・お取り寄せ品・ソフトウェア・消耗品の返品は一切できません。

視力低下防止フィルター **ハイパーTVシールドFSⅢ** 全国販売枚数第1位商品

ゲーム　ビデオ　パソコン

# TV大好きファミリーの目をガード!

安心して買えるね!

## 10日間無料お試しセール実施中

10日間無料でご使用下さい。
万一、お気にめさなければ
お気軽に返品して下さい。
(サンクレスト通販のみ)

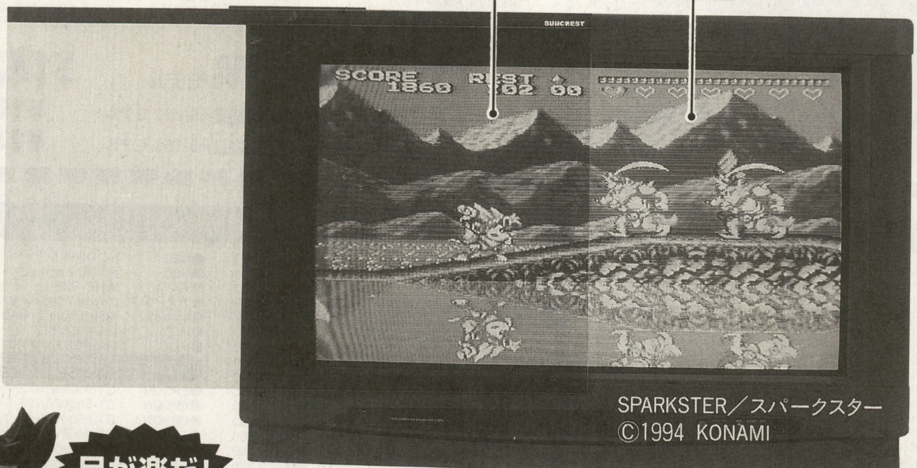
これは、いいネ!

### 東京視力回復センター推薦品

〈推薦者〉東京視力回復センター(本部東京都渋谷)

マルチメディア時代をむかえる現代、テレビやコンピュータの画面を見ない生活を送ることは不可能。視力低下予防のキーワードは「目を使わない」ことではなく「目の正しい使い方」にあります。また、視力回復の第一歩もまずは視力低下の予防からはじまります。画面からの有害な紫外線より目を守る"ハイパーTVシールドFSⅢ"を東京視力回復センターも推薦いたします。

▶ハイパーTVシールドFSⅢ




SPARKSTER／スパークスター
©1994 KONAMI

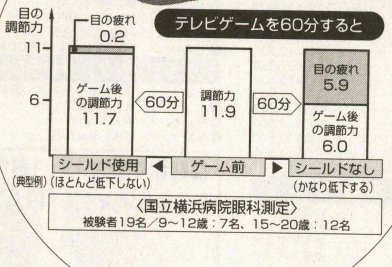
高性能特殊メタクリル樹脂を採用。TVの紫外線、ギラギラ、チラツキをカットします。

目が楽だ!

### 国立横浜病院試験データ

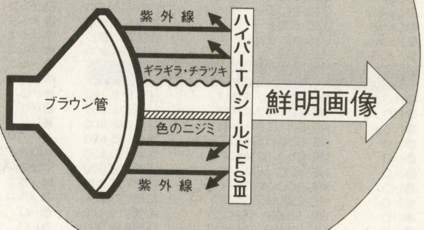
視覚に関するストレスが高まると調節力の異常が現れます。調節力とは目のピントを合わせる力のことで、"目の疲れ"が蓄積されると調節力は低下し、視力低下の原因になります。テレビゲームを60分連続して行った場合、ハイパーTVシールドFSⅢを使用すると、調節力はほとんど低下せず、TVシールドが「目を守る」役目を果たしているのがわかります。

効果バツグン!




これは、すごい!

### 紫外線100%カット、ギラギラ・チラツキカット。




●購入ご希望の方は、商品代金+送料(600円)+消費税を商品到着後15日以内に、同封の払い込み用紙で郵便局からお振り込み下さい。返品の場合は、送料自己負担でお願いします。

| 型名 | 価格(税別) |
|---|---|
| ●14・15型用 | ¥5,000 |
| ●16・17型用 | ¥5,500 |
| ●18・19型用 | ¥6,000 |
| ●20・21型用 | ¥7,000 |
| ●24・25型用 | ¥8,000 |
| ●26・27型用 | ¥8,500 |
| ●28・29型用 | ¥9,000 |

| 型名 | 価格(税別) |
|---|---|
| ●ワイド16型用 | ¥6,000 |
| ●ワイド20型用 | ¥7,500 |
| ●ワイド24型用 | ¥8,500 |
| ●ワイド28型用 | ¥9,500 |
| ●ワイド32型用 | ¥12,500 |

■ハガキでお申し込みの場合…

50円
〒547
大阪市平野区
瓜破5・1・35
(株)サンクレスト
B11係

ハイパー
TVシールド FSⅢ
を申し込みます
●型名(　　　型用)
●郵便番号・住所
●氏名・捺印・年齢
●電話番号

■電話でお申し込みの場合…

**06(303)4152**

**株式会社サンクレスト**

受付時間 AM.9:00〜PM.6:00

# Vantage Master

ファンタジーシミュレーションRPG

【ヴァンテージ・マスター】

## 12月12日発売

【価格 10,800円】

**動作環境**

■対応OS：Microsoft Windows95 日本語版
■CPU：Pentium / 486DX2 66MHz 以上 ■必要メモリ：16MB 以上
■ディスプレイ：640 × 480 ドット以上 256 色表示可能
■対応音源：Windows95 対応の PCM,CD-DA,MIDI(GM 規格)
■CD-ROM ドライブ：2 倍速以上 ■DirectX 不要

## ビギナーからマニアまで、全ての ユーザーが楽しめる究極のS-RPG登場！

シミュレーションにありがちなわずらわしさ、偶然性を一切廃したところに、ヴァンテージ・マスターの面白さの一因がある。ルールは非常にシンプル。敵マスターのHPを0にする、召喚する精霊には4つの属性があり、それぞれ優劣がある。ゲームを始めるときに必要な知識はこれだけである。もちろん、他にも多くの要素があり、上級者になるほど奥の深さを感じることができるだろう。

ユーザーは好みに合わせて3つのモードを楽しむことができる。全くの初心者には「easy」モードが用意されているし、人対人の対戦やハンデ戦もできる純粋に戦うことだけを目的にしたモードもある。

「RPG」であり「シミュレーション」であることにこだわったヴァンテージ・マスターを、全てのパソコンユーザーに楽しんで欲しい。

**通信販売受付中!!**

便利なコレクトサービスをご利用いただけます．電話、葉書、FAX、e-mailで購入(予約)できます。申し込みの際には、商品名、機種 CPU、数量、あなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号を忘れずに記入してください。現金書留、郵便振込、クレジットカード(UC、VISA、マスター、JCB)でも購入できます。

申込先：日本ファルコム(株)通信販売係
TEL. 042-527-6501 受付時間／月～金(祭日を除く) 午前9:00～午後5:30
FAX. 042-528-2714 受付：24時間 e-mail. nihon@falcom.com 受付：24時間

**日本ファルコム株式会社**

〒190 東京都立川市曙町1-14-13 TEL.042(527)6501
ヴァンテージ・マスターの最新情報はファルコムホームページをご覧ください。
http://www.falcom.com http://www.falcom.co.jp

TOSHIBA

マルチメディアへ on Demand

高性能パソコン
DVD
テレビ
ハンズフリー電話
ラジオ
CD

# INFINIA

インフィニア

**MMX®テクノロジ Pentium® プロセッサ**
MMX®テクノロジを組み込んだ最新CPU。DVDなどの映像や、通信処理性能が画期的です

**In Touch**
インタッチにワンタッチ。パソコンを使ったままで、テレビ/FMラジオ/ハンズフリー電話/留守番電話/CDプレーヤ/DVDプレーヤに早変わりします。

**33,600bps Faxモデム**
インターネットやパソコン通信を快適に行える高速モデムを搭載。映像の通信も、ストレスなくスムーズです。

**インターネット**
インフィニアの特典として、インターネットが6ヵ月間無料※6（プロバイダ料金／月5時間まで）。設定も簡単です。※6 通信費用が別途必要です。

**アプリケーション**
楽しく便利に使えるソフトが多数。WORD97/EXCEL97※5はもちろん、通信カラオケやpod、さらにはワープロRupo Writerまで豊富に搭載。

**DVD-ROM※1**
マルチメディア時代は大容量時代。片面4.7GBでCD-ROM7枚分の大容量。マルチメディアソフトがあなたをクリエイターにする。（8倍速CD-ROMとして使えます）

**DVDプレーヤ※1**
インタッチにワンタッチで、DVD。マルチアングルやマルチランゲージ、マルチストーリーなどでDVDソフトは楽しみ方いっぱい。

**17型マイクロフィルター™管※3**
17型高解像度ディスプレイにマイクロフィルター™管を採用。ワイドな表示画面でも明るく、フォーカスの効いた映像です。

**3GB HDD※2**
HDDは、3GBの超大容量。これからますますビックサイズになるアプリケーションにも、余裕で対応します。

**3Dデジタルサウンド※3**
5W×5Wのステレオ・スピーカとサブウーハーを搭載。音源も3Dデジタルサウンドでサウンドを、パワフル＆クリアに再現。

MMX® intel inside pentium

**パソコンの最新性能を駆使しながら、**
**インタッチにワンタッチで全部できる。**
**無限大という名前の、東芝インフィニア登場。**

### 高性能ホームパソコンInfiniaシリーズ

7230J1モデル（型番:PV1021JB）　オープン価格
●CPU/MMX®テクノロジPentium®プロセッサ（233MHz）●メインメモリ/EDO-DRAM32MB(最大128MB)●HDD/3GB●DVD-ROM●インタッチ機能/DVD・留守番電話・ハンズフリー電話・CDプレーヤ・FMラジオ・TV●33,600bpsFAXモデム内蔵●5W×5Wステレオスピーカ＋サブウーハー搭載●CRT/17型マイクロフィルター™管採用●インタッチリモコン付属●WORD97,EXCEL97,Outlook™97プレインストール

7200J2モデル（型番:PV1021JA）　オープン価格
●CPU/MMX®テクノロジPentium®プロセッサ（200MHz）●WORD95,EXCEL95プレインストール
*その他は、7230J1モデルと共通仕様。

7200J1モデル（型番:PV1020JA）　オープン価格
●平均12倍速CD-ROM（DVDは非搭載）*その他は、7200J2モデルと共通仕様。

7160J2モデル（型番:PV1019JA）　オープン価格
●CPU/MMX®テクノロジPentium®プロセッサ（166MHz）●メインメモリ/EDO-DRAM32MB(最大128MB)●HDD/2.5GB●平均12倍速CD-ROM●インタッチ機能/留守番電話・ハンズフリー電話・CDプレーヤ・FMラジオ・TV●33,600bpsFAXモデム内蔵●5W×5Wステレオスピーカ＋サブウーハー搭載●CRT/17型マイクロフィルター™管採用●インタッチリモコン付属

7160J1モデル（型番:PV1018JA）　オープン価格
●CRT/15型※3●FMラジオ、TVはオプション●インタッチはLEDタイプ●インタッチリモコンは付属しておりません
※その他は、7160J2モデルと共通仕様。

Innovative PC from TOSHIBA's Technology

カタログ製品サービス情報
〈FAX〉（03）5608-9959●FAXからダイヤルし、音声ガイダンスに従って操作して下さい。
〈インターネット〉東芝PCホームページ「PC STARS」:インターネットで製品情報、サービス&サポート情報、アップグレードサービスのご案内などの最新情報がご覧いただけます。（http://www2.toshiba.co.jp/pc/）

この商品に関するお問い合わせは「東芝PCダイヤルへ」
全国共通電話番号 0570-00-3100
日本全国どこからでも商品に関して手軽にお電話でのご質問・お問い合わせにお答えします。
● 受付時間　平日 9:00〜18:00　土日 10:00〜17:00　祝祭日、月末最終日を除く

●Intel Insideのロゴ、Pentium®及びMMX®はIntel Corporationの登録商標または商標です。
●Windows®95の正式名称は、Microsoft®,Windows®95です。●Microsoft,Windowsは米国マイクロソフト社の登録商標です。
●その他記載されている会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。
●この誌面に掲載されている全商品をご購入の際、消費税が付加されますのでご了承ください。
●マイクロフィルター™は（株）東芝の商標です。
●当社は国際エネルギースタープログラムの参加事業社として、本製品が国際エネルギースタープログラムの基準に適合していると判断します。
●オープン価格の商品は、標準価格を定めておりません。※1 7230J1モデルのみ。※2 7160シリーズは2.5GB HDD。
※3 7160J1モデルのCRT/15型に、マイクロフィルター™管及びサブウーハーは搭載しておりません。
※4 7160J1モデルは、テレビ・FMラジオはオプションです。
※5 7230J1モデルのみ。その他はWORD95、EXCEL95搭載。
●「取扱説明書」は、商品を安全にお使いいただくため、ご使用の前に必ずお読みください。
株式会社 東芝 ●パソコン事業部〒105-01東京都港区芝浦1-1-1東芝ビル



定価510円 本体486円 雑誌18361-12 T1118361120516

第十六巻第十二号通巻一八六号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九七年十一月二十五日印刷 一九九七年十二月一日発行
電波新聞社 〒141東京都品川区東五反田一―十一―十五 電話〇三(三四四五)六一一一

'97

わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！コンピュータの新しい活用法を満載！！

# マイコンBASIC Magazine

12

デジカメ・プリンタ・スキャナの上手な使いかた

誰でも遊べるシミュレーション・ゲーム特集

別冊付録

DOS/V製作

電波新聞社